REVIEW **FABLE: THE LOST CHAPTERS**

Дали това не е най-добрата ролева игра до момента...?

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (90), ОКТОМВРИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

DUNGEON SIEGE II

REVIEW

Earth 2160

REVIEW

Advent Rising

REVIEW

NHL 06

Sudeki

Pilot Down: Behind Enemy Lines

NiBiRu: Age of Secrets

SOFTWARE

Windows Vista

Гласът на Google

GSM ИГРИ

Colin McRae Rally

Robocop

HARDWARE

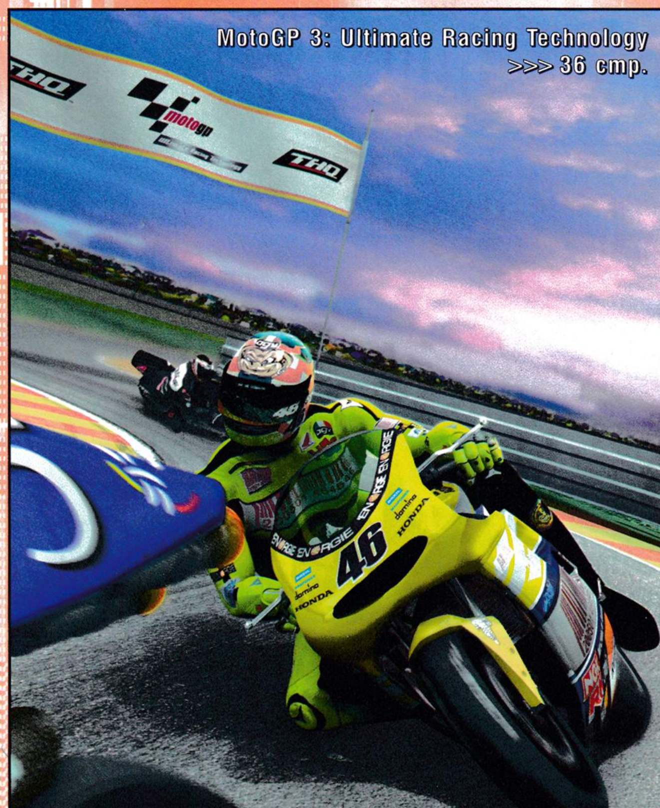
Intel Development Forum – есен 2005

PS MANIA

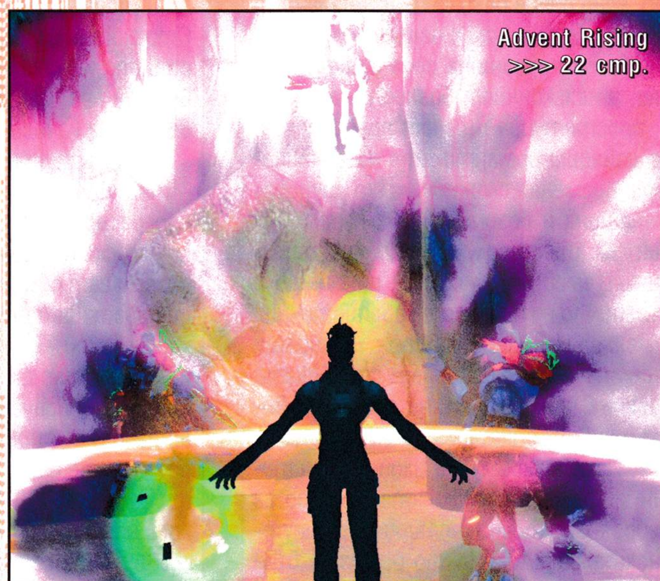
Mortal Kombat: Shaolin Monks



БРОЙ 10 ОКТОМВРИ [2005]



MotoGP 3: Ultimate Racing Technology >>> 36 стр.

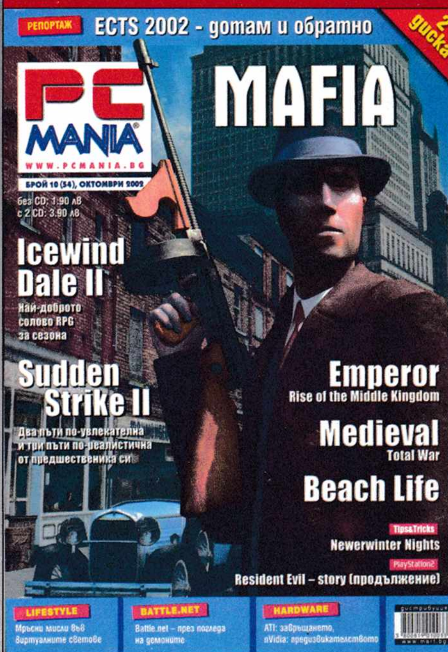


Advent Rising >>> 22 стр.



Fable: The Lost Chapters >>> 16 стр.

"Само мъртвите са видели края на войната" - Платон



Преди 3 години

30-те години в САЩ са белязани от мафията. Казано на езика на ежедневието, едни добре облечени бизнесмени се избиват по улиците с огнестрелно оръжие, всички органи на реда са корумпирани, а незаконният бизнес с наркотици, проституция и рекет процъфтява. Ако извадим романтиката на отминалите времена, сложим малко шуробаджанащина и безсмислен балкански бабаитлък, ще се получи нещо много познато. В него още може да има нещо и от гетото на GTA, и от урбанистичния пейзаж на Half-Life 2, който с шокираща автентичност е изобразил софийската крайнина. Убеден съм, че скоро ще видим и човека с автомата от корицата горе. И то максимум в радиус петстотин метра от парламента, където аз преброявам точно четири хард мутренски заведения. Както виждате България не е напълно пренебрегната от гейм-разработчиците.

В крайна сметка игрите, както и филмите и книгите, се базират на реалността. Това, което се случва в България, е част от развитието на света. Нормално е в епохата на глобалните продукти ние да можем да видим в тях някои специфични детайли от нашата действителност. Макар че единственото, за което съм сигурен, да са само различните дограми в споменатия Half-Life 2. Както знаете един от дизайнерите на играта е българин. Тоест не може да кажем, че приликите с действителни лица и събития са случайни или неволни. Това бяха класическите за край на криминален роман думи. С тях и завършвам.

Петър Табов



Един ден на "нѝвата"...

Напоследък почти цялото ми свободно от работа, учене и пиене време посвещавам на World of WarCraft. Страхотна игрица, спор няма. Имам чувството, че сме писали над сто страници вече за нея. Само че сега няма да става въпрос за качествата ѝ.

Геймката има едно основно свойство – тя е времегубеща. С други думи: за да прогресираш успешно, ти трябва адски много фрий тайм. Доста хора обаче не разполагат с такова, но все пак не искат да изостават твърде много. Какъв е изходът? Той, както често се оказва, е свързан с пари. Много при това. Вие работите в преуспяваща компания, но ви остават едва два-три часа на ден за игра? Искате да си купите елитен кон, който струва 1000 злато, но знаете, че никога няма да ги съберете? Няма проблем – свържете се с фермерите...

"Фермер" се нарича играч, който се занимава с играта с една-единствена цел – да натрупа колкото е възможно повече ин-гейм валута, която по-късно да продаде за истински пари. Този почин има дълбоки традиции дори у нас – помня как преди години батковците по компютърните зали продаваха на по-малките геймъри герои от Diablo II за двайсет лева. А сега, в онлайн игрите и при анонимността, предлагана от интернет, този бизнес се вихри с пълна сила.

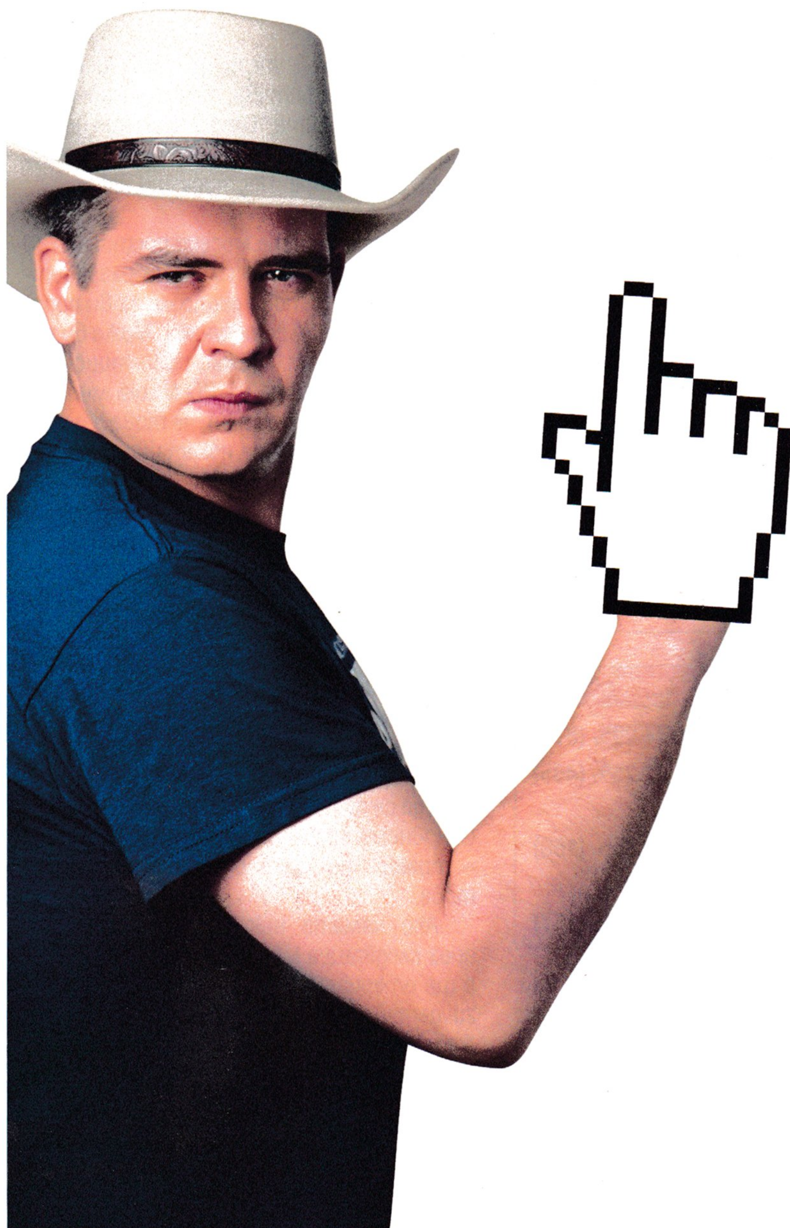
Един от най-известните "фермерски" сайтове е www.ige.com. Хората, които се занимават с него, предлагат услуги в 14 MMO игри, не само в WoW. Не става въпрос и единствено за гейм-валута – развити герои и ценни предмети също са обект на търговия. Реших да проверя за какво става въпрос – оказа се, че на моя сървър 1000 злато върви за $114.99. Доста прилична сума, предполагам поносима за средния европеец.

Кои са "фермерите" – най-често са другари от Китайската Народна Република. Те биват наемани от по-предприемчиви западняци и за смешни суми от рода на няколко цента на час кибичат непрекъснато пред монитора и събират пари, които после работодателят им продава с огромна печалба. Не е особено трудно да се разпознаят – обикновено не говорят английски, в играта се държат като пълни леймъри, за сметка на това обаче знаят с точност къде най-бързо и лесно да съберат ин-гейм валута.

Преди да сте се юрнали да продавате спечеленото през лятото, имайте едно на ум, че разработчиците изобщо не харесват тази практика. В Условията за ползване (Terms of Use) на всяка игра присъства раздел, в който пише, че който и да е ин-гейм предмет, включително златото, е собственост на компанията производител (в случая с WoW това са Blizzard), а не на играча, който го е намерил. Малко вероятно е да ви осъдят, защото няма как убедително да докажат сделката, но нищо не им пречи да ви резнат акаунта завинаги.

Дали е пълна тъпотия да си даваш парите за такива неща или пък не, това си решавате вие. Аз лично не бих прибягнал до подобни услуги, защото е нечестно. Но пък разполагам с повече свободно време. А ако вие имате парите и желанието да ги инвестирате в игра, пестейки време – защо не, ваши са си. Само се огледайте за най-близкото около вас китайско име.

Пламен Димитров




PC MANIA TOP 10

Какво ли не играхме през този месец. Краят на август, току-що изсъхнал от водната маса, и целият септември, лутащ се между ранна есен и опитите на слънцето да сгрее душите ни, бяха идеалното време, в което всеки да остане вкъщи, да се отдаде на социална изолация, да си купи няколко бутилки бамбуча и да гейми ли гейми 24 часа в денонощието. Лидерът отново се нарича World of WarCraft, който възвърна убедително короната си от претендента San Andreas и доказа, че човек дори добре да играе, дори всичко да му харесва и да няма притеснения за дните си, рано или късно пада жертва на монополната мания по Blizzard и техните продукти. Трета е Кървавата Райна, предизвикала във форумите на нашия сайт известни спорове дали нейната напращяла гръд не би отивала повече за корица на някои списания за възрастни. Факт е, че във вампирската символика жената винаги е прекрасна и изкусителна – грях е да не ѝ се отдадеш и да съхраниш глупавия си земен живот, батко.

Четвърти е WarCraft III, който, подобно на доайена StarCraft, внимателно се превръща в легенда, класика и неизменен елемент от пейзажа. Яка е играта – прави сте, момчета. Дори и критичното око на редактора, търсещо винаги разнообразието, не може да отрече този очеваден факт.

Пети е Heroes III, който е събрал всичкия ентусиазъм на феновете, окуражени от новината, че в началото на следващата година се задава Heroes V. Познавам поне две дузини хора, които с невиждащ поглед цъкат с мишката, пият бира и премерват сили по "героичните" карти. Истинската мания се нуждае от освежаване, така че смея да прогнозирам, че тук имаме потенциален участник в призовата тройка. Шестият е многоуважаваният и забележително свеж за възрастта си Brood War. Седми – неостаряващият Counter-Strike. Легенди – какво повече може да каже за тях човек?!

Осмият FIFA 2005 е с еднакъв брой гласове с кънтъра, като смело можем да прогнозираме, че това дерби ще свърши с резултат класическото 5:2, само да се появи FIFA 2006. А по традиция тя идва – ето я на хоризонта, още три до пет седмици...

Девети е Diablo II, изоставен някъде в катакомбите, но все пак изпреварил с много последния, пардон, десетия Battlefield 2. Модерни военни страсти или чудовища и живи скелети – изборът ви е бил еднозначен. Някак неусетно минаха дните на лятото и идва есента. Личи си по активността ви в тазмесечния вот – много висока. В тези дъждове и порои какво друго ни остава, освен да геймим?! Вземете гледайте "След утрешния ден" – всичко в този филм изглежда така, сякаш ще се случи утре. Подтискащо някак...

През последните месеци постоянно се появяват новини за фалит на разработчици на игри. Затова решихме да ви попитаме защо това се получава. Може би поради основно младежко-революционния дух на читателите на PC Mania мнозинството от тях смятат, че това е резултат на собствената некадърност на лицата, заети в този бизнес. Толкова си могат момчетата, ама хайде повече да не ни занимават с автентично некадърните си опити да правят "нещо като" игри. Втората по големина и осенена от зрялост група счита за основен виновник на това бедствие пиратството. Много по-малка част от вас виждат причината в убийствения монопол на Blizzard в сърцата на геймърите или алкохолизма и хедонизма сред масите разработчици. Факт е, че да се правят игри не е леко начинание. Основният проблем обаче не е технически – трябва ти просто идея. Проста при това.

Ако нямате никаква идея, елате и през следващия месец на www.pcmania.bg и ще откриете хитри намигвания и други детайли от пейзажа, които да освежат делника ви.

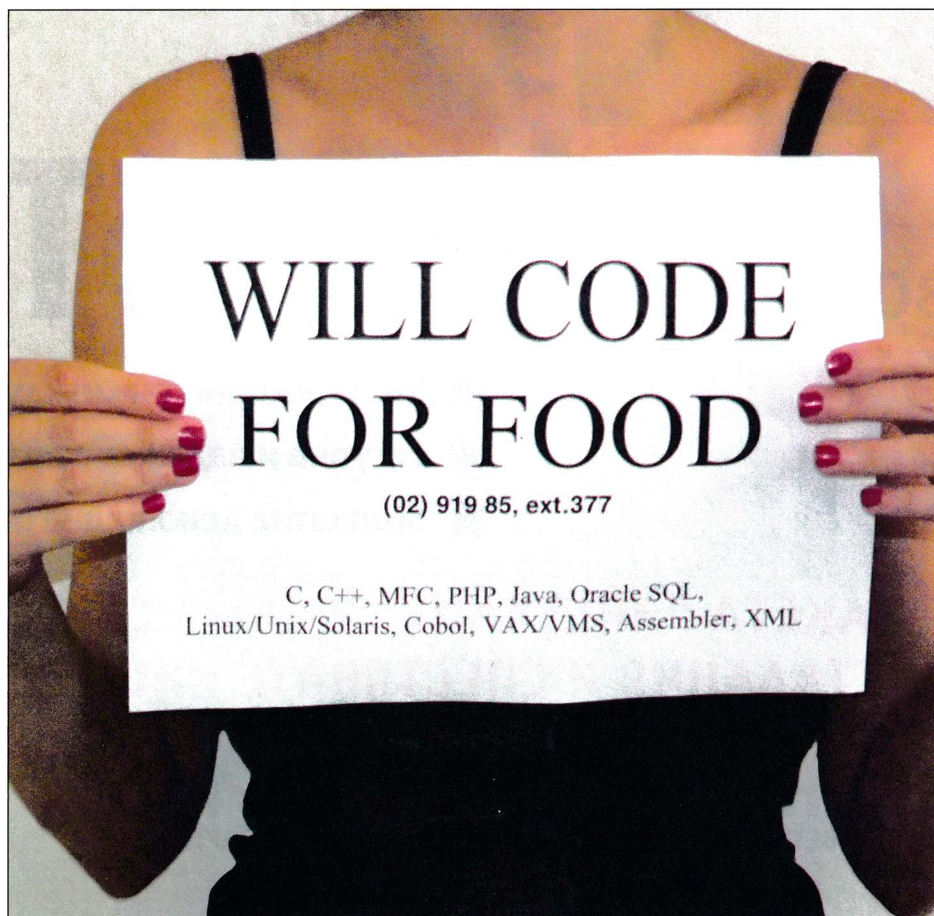
Очакваме ви.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ СЕПТЕМВРИ?

1. World of WarCraft	**16.61 % (460)**
2. GTA: San Andreas	**14.52 % (402)**
3. BloodRayne 2	**7.26 % (201)**
4. WarCraft III	6.97 % (193)
5. Heroes III	6.72 % (186)
6. StarCraft: Brood War	5.67 % (157)
7. Counter-Strike	5.31 % (147)
8. FIFA 2005	5.31 % (147)
9. Diablo II: LoD	5.02 % (139)
10. Battlefield 2	3.94 % (109)

ЗАЩО ФАЛИРАТ НЯКОИ РАЗРАБОТЧИЦИ НА ИГРИ?

1. Заради некадърието си	**44.29% (574)**
2. Заради пиратството	**31.25% (405)**
3. Не знам – аз играя само игрите на Blizzard	**12.35% (160)**
4. Заради ония кашони с уиски, които са празни вече	**12.11% (157)**



BAD COMPANY

Авторите на Myst в беда

Cyan Worlds – компанията, прочула се с разработката на суперуспешната приключенска поредица Myst – осъмнаха с двама души екип.



Останалият персонал е бил освободен поради липса на каквито и било финанси. Дали Ранд Милър и Тони Фраймън – единствените оцелели – ще успеят да изправят гейм-студиото на крака, можем само да гадаем. Поне е сигурно, че Myst V няма да бъде засегната.

Продължават да гърчат Acclaim

Около една година измина, откакто Acclaim обявиха банкрут. Но човекът, назначен да ликвидира фирмата, не стои със скръстени ръце. Той е завел дело на стойност от 150 милиона долара за най-различни злоупотреби срещу няколко от нейните бивши служители. Към тях спадат Грег Фишбах, Джеймс Скорпоски и Род Кусънс. Обвинението е, че въпросните са управлявали Acclaim все едно компанията им е била лична спестовна касичка. Освен това си плащали един на друг огромни заплати, аванси и хонорари. Понякога дори индиректно, чрез трети лица. По всяка вероятност именно те са довели гейм-разпространителите до банкрут.

BRAND NEW

Darkstar One от ASCARON

ASCARON Entertainment – авторите на култовото "диаболично" RPG Sacred – заявиха, че работят върху нова игра. Тя се казва Darkstar One, ще излезе през идната година и ще представлява космически екшън. За жалост все още не се знае почти нищо за нейния геймплей.



Нова стратегия от Petroglyph

SEGA се похвалиха, че са обединили сили с Petroglyph, за да дадат живот на една нова поредица научно-фантастични реалновремеви стратегии за PC. Очакванията са тя да бъде истински трепач. И нищо чудно, при положение че по-голямата част от хората във въпросната гейм-компания са работили в студиото Westwood, благодарение на което излязоха суперуспешни стратегически серии като като Dune и Command & Conquer. А и да не забравяме, че в момента Petroglyph подготвят появата на Star Wars: Empire at War.

THE LAW

ESRB затяга примката

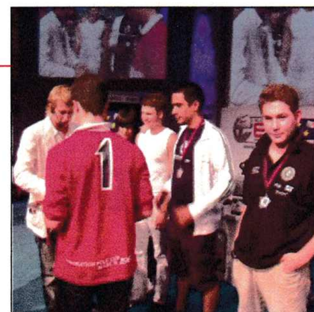
И Entertainment Software Rating Board (ESRB) – организацията, която се занимава с цензуриране на развлекателния софтуер в Съединените щати – не стои със скръстени ръце. Нейните ръководители са изпратили писма до по-големите разпространители на игри с изискване да прегледат всички свои заглавия, които са излезли след 1 септември. Тази вътрешна проверка цели да определи дали някакво неигрово съдържание е останало във финалния код на геймките, когато те са излезли на пазара.
Разпространителите трябва да уведомят ESRB до 9 януари 2006-та за всякакви въпроси, свързани с каквото и да било скрито съдържание и на базата на това бордът може и да реши да преоцени възрастовата граница на дадена игра. В противен случай ще бъдат предприети наказателни мерки, макар че не е ясно какви точно ще бъдат те.

Китай vs. MMORPG

Китайци, зарибени от World of WarCraft, се надигнаха срещу взетото от правителството им решение да ограничи онлайн-играта до 3 последователни часа на ден. Тези рестрикции нарушават правата на геймърите, казва един от хилядите хора, включени в петицията. Хубаво е, че се опитват да предпазят младите от пристрастяване, но новата система ще се окаже пълен провал. Засега тя би трябвало да влезе в сила в края на тази или началото на идната година и ще действа по следния начин: способностите на героите на всеки, който надвиши въпросните три часа, ще бъдат намалени наполовина. А който играе повече от тет – изцяло. Т.е. от ниво 60 в WoW ще станат на бърза ръка 1-во.
Набелязаните MMORPG-та са: The Legend of Mir II, The World of Legend, Westward Journey Online, Fantasy Westward Journey Online, World of WarCraft, MU, JX Online, First Myth Online, The Legend of Mir 3G, Lineage II и Blade Online.

MADE IN BG

Втори на Европейското по електронни спортове



Отборът на България успя да се класира за финалите на Европейското първенство по електронни спортове (European Nations Championship), за да се бори за място в топ три на Counter-Strike. То се проведе между 18 и 22 август в Лайпциг, Германия по време на най-голямото за момента европейско изложение за компютърни и видео игри – Games Convention Germany. Нашите момчета достигнаха гранд финала, като победиха Австрия с 16:6 на de_train и Германия с 16:13 на de_nuke. За съжаление на него обаче немците ни измъкнаха купата под носа, като ни изнесоха урок как трябва да се играе и на de_inferno, и de_nuke. Все пак обаче успяхме да докажем на Европа, че притежаваме не по-малко добри геймъри от тях. Желаем още повече успехи на нашите момчета догодина!
А иначе крайното класиране се оформи по следния начин – първа е Германия, втора – България, трета – Австрия и четвърта – Франция.
Поздравления за Dob1, NeekO, kaNaRkO, G.Stoyanov и Ba6ta_V1.

MIXED

MTV ще "страдат"

MTV Films, подразделение на Viacom, съобщиха, че са се сдобили с правата за филмиране на The Suffering – добре познатата ви хорър игра на Surreal Software. Засега обаче не се споменава нищо конкретно за този евентуален бъдещ проект, освен че компанията ще работи тясно със Стан Уинстън. Той е един от най-добрите майстори на специални ефекти в Холивуд и четирикратен носител на Оскар. Работил е върху филми като "Пришълци", "Джурасик парк III", "Конго", "Краят на дните", "Изкуствен интелект".

Секира за новия Carmageddon?

Eidos прекратиха разработката на следващата част от меко казано изродската кървава поредица Carmageddon, която бе поверена на Visual Science. Все още обаче не се знае дали тя все пак няма да бъде възложена на друг разработчик.
Но предвид постоянните атаки срещу гейм-индустрията относно насилието в игрите, това надали ще стане.

Broken Sword ще се завърне

THQ и Revolution Software зарадваха феновете на Broken Sword с новината, че работят по четвърта част от тази тяхна популярна приключенска поредица. Тя се очаква да излезе през 2006-та. Първоначално идеята е била играта да бъде трилогия, но поради изключително големия интерес разпространителите и разработчиците са решили да дадат зелена светлина на още една част.

Omikron 2 = KARMA

AGEIA Technologies се похвалиха, че разработчиците от Quantic Dream ще използват техния физичен енджин AGEIA PhysX, за да вдъхнат живот на продължението на Omikron – своето екшън-приключение от далечното минало. Освен това анонсът разкрива и новото име на проекта, който отсега нататък ще се казва KARMA.

Забавят Dreamfall и Commandos: Strike Force

Този месец две игри изостанаха в бойните редици. Става дума за Dreamfall на Funcom и Commandos: Strike Force на Eidos. Продължението на The Longest Journey трябваше да се появи на пазара през последното тримесечие на тази година, а според новите планове – чак през пролетта на 2006-та. Тактическият шутър в света на Commandos пък се отлага за зимата, въпреки че трябваше да види бял свят през месец септември.

TO BE CONTINUED

Анонс на Savage 2

Този месец и официалният анонс на Savage 2: A Tortured Soul най-накрая видя бял свят – продължението на леко недокламената реалновремева стратегия със силни елементи на шутър от първо лице на S2 Games. То ще използва чисто нов енджин и обещава да даде повече контрол за почитателите на екшъна, подобрена система както за водене на битки в близък бой, така и за правене на магии, цели 20 класа единици и т.н.

Готви се експанжън за SWAT 4

VU Games потвърдиха, че в момента Irrational Games Australia, а не първоначалните автори, усилено си блъскат мозъците по разработката на експанжън на SWAT 4. Той ще предложи мисии, свързани помежду си от общ сюжет (например ще трябва да преследвате заподозрян в няколко поредни нива); опция, благодарение на която ще давате заповеди и на червения, и на синия екип и т.н. Засега разширението би трябвало да излезе на пазара през февруари 2006-та.

Всички пътища водят към Рим

Братя римляни, пригответе се да станете истински цезари, защото Vivendi Universal Games разкриха Caesar IV – продължението на една от първите истински градостроителни стратегии въобще. То се разработва от Titled Mill Entertainment, които са автори на Immortal Cities: Children of the Nile. Очаквaва се да излезе през есента на 2006-та и да предложи множество подобрения над геймплея, познат ни от третата част, както и изцяло триизмерна графика.

Codename: Panzers продължава напред

Немският гейм-разпространител 10TACLE съобщи, че през 2008-ма възнамерява да пусне на пазара Codename: Panzers II – официалното продължение на стратегията на Stormregion. То ще има изцяло нов дизайн и ще се отклони от характерната досега за поредицата обстановка на Втората световна.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Age of Empires III	Microsoft
Black & White 2	Electronic Arts
NBA Live 06	Electronic Arts
Serious Sam 2	2k Games
Civilization IV	2k Games
Conflict: Global Terror	2k Games
Vietcong 2	2k Games
F.E.A.R.	Sierra
American Conquest: Divided Nation	CDV
Call of Duty 2	2Activision
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft
Crime Life: Gang Wars	Konami
Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse	Aspyr

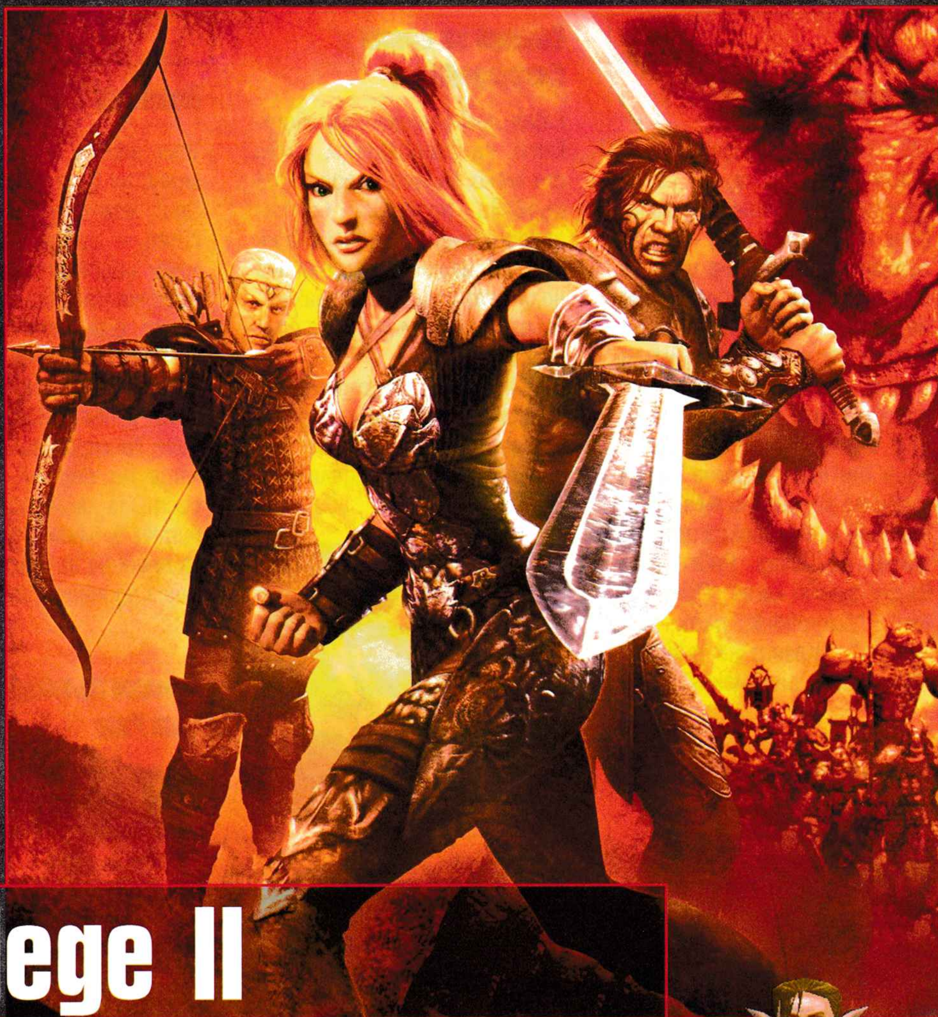
Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Наточете остриетата като бръсначи, извадете магическите жезли и пригответе книгите със заклинания, защото Dungeon Siege II търси нови герои. След почти тригодишна разработка при нас е едно почти перфектно продължение на може би най-успешния Diablo-клонинг след Sacred.

Втората епоха

Малцина днес знаят, че преди хиляди години краят на Първата епоха за света Арана настъпи след сблъсък между Меча на Зарамот и Щита на Азюнай на Полето на сълзите. В резултат на този катаклизъм звездите се разместили и дошла Втората епоха, която вие, млади приключенци, познавате и в която живеете. Легендата за тези два мощни артефакта бе забравена от мнозина, но не и от амбициозния принц Валдис. С помощта на Тъмните магове той успява да се добере до Меча на Зарамот с една-единствена цел: да ебе майката на цяла Арана (включително и на Кралство Еeб ;-)) – така, както бе станало през Първата епоха.

Яко екшън за всеки, който все още има мокри сънища на тема Диабло



PC | XBox | PS2 | GBA

Dungeon Siege II

жанр: RPG | издател: Microsoft | http:// http://www.gaspowered.com/ds2/ | хардуер: P 1 GHz, 256 MB RAM | софтуер: WinXP+SP1, DirectX 9.0c | CD: 4

Злодеят обаче не би могъл да освободи истинската му сила, докато не намери парчетата от разбития Щит на Азюнай, които така трескаво търси в момента. Така че все още има надежда – съдбата на родната ви земя е в твои ръце. Защото, благодарение на произхода си, ти си единственият, който може да спре Валдис, преди да е станало твърде късно за всички...

Да-а-м-м, понякога е твърде досадно да бъдеш герой

Както може би забелязвате, в Dungeon Siege II историята вече не е просто едва забележим фон на безкрайните и понякога отегчителни битки със зъбати чудовища, които просто не могат да престанат да се размножават. Така че онова съвсем слабичко геройче, което ще създадете още в самото начало, определено ще се чувства част от една по-голяма и интересна интрига. За голямо мое съжаление възможностите за избор на раса не се оказаха кой знае колко големи – хора, елфи, дриади (които са само жени) и полу-гиганти, които пък се изявяват единствено в мъжки пол.

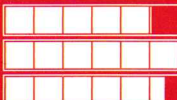








графика
звук
геймплей



5.5 общо









Първата раса – тази на човеците – може да специализира в абсолютно всички класове. Дългоушковците са най-добри в бойната магия, дриадите – в усвояването на природните сили, а полу-гигантите са отлични воини. Общо взето винаги може да си направите мултиклас, но още в началото играта ще ви предупреди, че това едва ли е добра идея и може да намали ефективността на групата ви значително. Може би най-вече защото максималният брой на героите в един тим е намален от осем на шест.

Клик на п-та

Едно от основните оплаквания на тема Dungeon Siege бяха еднообразните битки, в които играчът почти не взимаше никакво участие, а просто гледаше как неговата добре подбрана групичка от персонажи раздават шутове и тупаници автоматично наляво и надясно. Това се получаваше най-вече от факта, че не трябваше да цъкате всеки път, когато искахте да атакувате. Макар че показалецът ми се чувстваше доста щастлив от този факт, някак си тръпката се губеше. В Dungeon Siege II обаче нещата вече седят както при доброто старо Diablo II: един клик – един удар, изстрел или мятане на магия.

По всичко личи също така, че гадините са ходили на частни уроци при Gas Powered Games, защото техният изкуствен интелект се е подобрил значително. Сега много от тях например могат да намразят герои, които дрънзат да им пипат съкровището или използват eлексири и лечебни магии, и да съсредоточат атаката си върху тях. Пък и вие вече не сте единственият, който ще може да прави положителни заклинания върху спътниците си и отрицателни върху враговете. Чудовищата също са усвоили този трик и вече са далеч по-достойни опоненти.

Развитие

За щастие динамичният начин на развитие на героите не е пипнат – колкото повече използвате определен вид оръжие (за близък бой, далекобойно) или пък дадена школа магия (бойна, природна), толкова по-опитни ще ставате в тази насока. Във втората част обаче той е допълнен с една готина клонеста система от специалности, в която трябва да разпределяте по една точка след всяко качено ниво. Тя донякъде напомня на т.нар. таланти в World of WarCraft. Например стрелците могат да съсредоточат уменията си в използването на лъкове и арбалети или в мятането на ножове и значително да ги подобрят. Маговете, усвоили силата на природата, пък имат възможност да се превърнат в лечители, да специализират в ледените магии или да увеличат способността на призоваваните от тях същества.

В зависимост от това по кой път през тази клонеста система решите да преминете, ще получавате специални сили. Те могат да бъдат ъпгрейдвани на три нива и са много по-мощни от обикновените магии. Ако ги активирате в правилния момент, ще обърнете почти всяка битка с главата надолу. Такова умение например при бойния маг е верижната светкавица. Или омагьосаният камък, който привлича враговете към себе си. Стрелците пък могат да се прицелят така, че следващият им изстрел да има няколко пъти по-опустошителен ефект. А бойците – да наддадат боен вик, който ще уплаши противниците и ще намали способността им да се защитават. Уви, ще трябва да почакате известно време, преди тези суперсили да се презаредят.

Интерактивността му е майката

Очевидно е от километри, че Gas Powered Games не са стояли със скръстени ръце, умувайки от коя игра по-напред да засмучат някоя готина идея, а сериозно са разнообразили света на своята игра. Този път убийството на безчет гадини няма да бъде единственото нещо, което ще правите. В някои от и без това добре замислените куестове са вкарани елементи на пъзели. Освен това из Арана са разпръснати храмове, където, ако изрецитирате научените по пътя си специални думи, ще получите определени бонуси – били те за всички същества от групата ви или само за някои от тях. По-добра защита, повече кръв за стрелците, по-голямо количество мана за маговете и т.н. Ако пък подслушате ритуалите на Вал'кешите, ще можете да разговаряте

ЛЕГЕНДА ЗА МЕЧА И ЩИТА

Това не били просто най-обикновени оръжия. И двете се смятали за най-грандиозния шедьовър на миналите поколения. Мечът на тирана Зарамот бил последното нещо, което утгардите – великата расата на Свирепите гиганти – изковали. Щитът на Азюнай пък бил дело на прословутите агалански ковачи. Те били създадени с идеята да бъдат възможно най-мощните оръжия, правени някога. И въпреки че щитът се счупил под удара на меча, все още не се знае със сигурност кое е било по-доброто от тях. Предполага се, че силата им била еднаква, предвид неописуемо огромната енергия, която се изляла след унищожаването на щита. Тя се разпространила из цяла Арана като една мощна ударна вълна и помела всичко по пътя, включително и армията на гиганта Зарамот. Единствено горите на Ваи'лутра останали незасегнати.

Много неща се случиха откак Меча на Зарамот и Щитът на Азюнай се срещнаха. Но най-важното от тях е, че въпреки пагубните за Арана последствия, нейният народ се освободи от подтисничеството на Зарамот.

из "Знание за Арана", том V

с десетките призраци, обитаващи мрака.

Навсякъде е пълно и със заключени врати, които се отварят единствено от класове герои, достигнали до някакво определено ниво на опит. В тях обикновено ви чакат сандъчета, пълни с редки предмети. Ако пък се натъкнете на подходящите храсти, може да си направите от тях множество елексири за възстановяване на кръвта или маната (стига да имате, разбира се, съответното умение). По пътя си ще откривате и най-различни съставки, с чиято помощ ще омагьосвате определени брони, оръжия, пръстени или пък магически книги. Така че, споко, време за скука няма да има.

А ако пък обичате да четете, в своя журнал ще намерите всякаква полезна и подробна информация – за света като цяло от разпръснатите навсякъде книги, за чудовищата, които сте срещнали и убили, за определени аспекти от геймплея на Dungeon Siege II и въобще – за всичко, което се е случило във вашето приключение.

Зоомагазин

Ако сте почитател на мулетата от първата част, които ни носеха багажа и имаха характерно дебилно излъчване, можете да затаите дъх. Във всеки град в Dungeon Siege II ще намерите по един зоомагазин, пълен с най-различни екзотични същества, включително и с тези четирикраки роднини на конете и магаретата. Купувате си едно от тях, отглеждате го с любов, хранейки го с излишните... предмети (?!) от инвентара си и го наблюдавате как расте, става по-силно и придобива нови умения. На̀ ти тая магическа броня – ще подобрите интелигентността му. На̀ ти оня меч – ще подобрите силата на атаката му. И т.н. Наистина е супер да станете свидетели как бебче воден елемент става гигантско същество с аура, която регенерира маната на всички ваши спътници в определен радиус. Макар да звучи леко дебилно, това е добър начин да се избегне неимоверното затрупване с всякакви ненужни предмети. Може да си закупите и хищен вълк, който е добър боец, грозен наяг, усвоил силите на природата, скорпион, подходящ за атаки от разстояние и т.н.

Проблемно финито

Остана да кажа няколко думи и за графиката и звука. Всеки, който се е пускал на първия Dungeon Siege, ще знае, че всякакви суперлативи са излишни. Двойката изглежда още по-красива, макар и да използва подобрена версия на стария енджин. А фактът, че абсолютно всички диалози, с изключение на вашите реплики, са озвучени, подобрява атмосферата на играта неколкократно. Особено готино е да слушате как хората ви се заяждат или флиртуват помежду си, как се оплакват от положението, в което са изпаднали, или просто се фукат колко са яки.

За съжаление Dungeon Siege II не е лишена от недостатъци. Проблемът с патфайндига е все така сериозен. Не веднъж и двaж спътниците ми изоставаха назад, защото не могат да намерят правилната пътечка. А да не говорим за случаите, когато трябва да използвате някаква подвижна платформа. Там положението е трагично – все ще се намери някой, който ще се качи на нея и щом дръпнете задействащата я ръчка, ще реши в последния момент, че трябва да слезе. И единственото нещо, което ви остава тогава, е да му махнете веднъж-два, докато се отдалечавате от него...

Въпреки този леко дразнещ момент, абсолютно си заслужава да врътнете Dungeon Siege II. Още повече – скоро Diablo III не се очаква, така че какво пък толкоз – и един негов клонинг ще ни свърши доста добра работа.

Владимир Тодоров



www.fresh.BG

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** мтел и глобул

топ хитове

мелодия	моно	поли
the pussycat dolls - don't cha НОВО	441712	441748
infernal - from paris to berlin ХИТ	441713	441749
братя мангасарян - теро перо НОВО	441714	441750
helena paparizou -my number one ХИТ	441715	441751
arash - temptation ХИТ	441716	441752
activ - doar cu tine ХИТ	441717	441753
crazy frog НОВО	441718	441754
50 cent - just a lil bit ХИТ	441719	441755
shakira & alejandro sanz - la turtura ХИТ	441720	441756
rob thomas - lonely no more	441721	441757
daddy yankee - gasolina ХИТ	441722	441758
mariah carey - we belong together	441723	441759
akon - lonely ХИТ	441724	441760
the black eyed peas - don't funk with my heart	441725	441761
kati garbi - esena mono ХИТ	441726	441762
irene cara - fame	441727	441763
устата - всички дрехи ми пречат	441728	441764
backstreet boys - incomplete ХИТ	441729	441765
50 cent ft. olivia - candy shop	441730	441766
chemical brothers - galvanize	441731	441767
румънеца и енчев - giliai	441732	441768
uniting nations- out of touch	441733	441769
alina&costi - am doar necazuri ХИТ	441734	441770
графа - слънце в очите ти	441735	441771
филм - бандата на оушън	441736	441772
jay z&linkin park - numbencore	441737	441773
eminem - just lose	441738	441774
nina sky - move your body	441739	441775
футбол - съдията п...	441740	441776
busta rhymes feat. mariah carrey - make it clap	441741	441777
linkin park - from the inside	441742	441778
inner circle - bad boys	441743	441779
dmx - party up	441744	441780
limp bizkit - behind blue eyes	441745	441781
korn - did my time	441746	441782
britney spears - do something	441747	441783

ъпсурт 3 в 1

моно 442894
поли 442895
true tone 442896

картинка 442897

видео клип 442898

тема 442899

цветни анимации

442935 442936 442937 442938 442939 442940 442941
442942 442943 442944 442945 442946 442947 442948
442949 442950 442951 442952 442953
442954 442955 442956 442957 442958 442959

лого

442900 442934 442901 442902 442903
442904 442905 442906 442907 442908
442909 442910 442911 442912 442913
442914 442915 442916 442917 442918
442919 442920 442921 442922 442923
442924 442925 442926 442927 442928
442929 442930 442931 442932 442933

само за нокиа и самсунг

ЛОГО чистачка
не те ли дразни логото на оператор върху любимата ти картинка на дисплея
изчисти го от тук сега
изпрати 442960 на номерата за поръчка

true tones- кавъри на топ хитове

cover на axel foly-crazy frog ХИТ	442842
cover на eric prydz - call on me НОВО	442843
cover на coldplay - speed of sound НОВО	442844
cover на eminem ass like that НОВО	442845
cover на daniel powter - bad day НОВО	442846
cover на daddy yankee-gazolina ХИТ	442891
cover на akon-lonely ХИТ	442848
cover на bon jovi-it's my life	442892
cover на britney-my prerogative	442847
cover на don't phunk with my heart ХИТ	442849
cover на gwen stefany-rich girl ХИТ	442850
cover на mariah carey-we belong together	442851
cover на chemical brother-galvanize	442852
филм-брилиантин ХИТ	442853
cover на elvis presley-затворнически рок	442854
cover на glory gaynor-i will survive	442855
cover на irene cara-fame ХИТ	442856

true tones лафове и звуци

в междучасието	442857	мани тоя пак звъни	442874
бебешки смях	442858	баба яга	442875
icq	442859	ставай веднага	442876
казанчето ...	442860	чупене на прозорец	442877
крясък	442861	ало, ало	442878
въртележката	442862	айде бе	442879
хей бейбе	442863	брим брам	442880
бебешка истерия	442864	щурец	442881
аста ла виста бейби	442865	повръщане	442882
прозяване	442866	патка с патка такава	442883
муха	442868	формула 1	442884
стар телефон	442867	пръцкане	442885
мотор	442869	отбор легенда цска	442886
подсвиркване	442872	хъркане	442887
вълк	442871	индийски ритми	442888
птички	442893	коте	442889
кон	442873	румънеца и енчев - giliai	442890

sms картинки

443018 443019 443020 443021 443022 443023 443024 443025 443026 443027 443028 443029 443030 443031 443032 443033 443034 443035 443036 443037 443038 443039

тамагочи

коте 443040
пиленце 443041
дракон 443042
мече 443043
куче 443044
маймуна 443045

видео клипове

румънеца и енчев - giliai 443046
устата -всички дрехи ми пречат 443047

теми

442961 442962 442963 442964 442965 442966 442967 442968 442969 442970

цветни картинки

442979
442971 442972 442973 442974 442975 442976 442977 442978
442980 442981 442982 442983 442984 442985 443011 442986 442987
442988 442989 442990 442991 442992 442993 442994 442995 442996 442997 442998 442999
443000 443001 443002 443003 443004 443005 443006 443007 443008 443009 443010 443011

бригада

руската мафия на твоя gsm
моно 443048 поли 443049

цветни картинки

443050 443051 443052
443053 443054

речници

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

английско-български 443012
италиано-български 443013
немско-български 443014
българо-немски 443015
анлийски неправилни глаголи 443016
българо-италиански 443017

как да поръчам?

важно

за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и
N Nokia
SI Siemens
SA Samsung
E Sony Ericsson
A Alcatel
M Motorola

поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400 и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел!
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри, анимации, теми и видео клипове трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N 2260

За да изпратите даден продукт на друг GSM номер добавете номера на телефона след кода на модела. пример: 696996N 359898112233

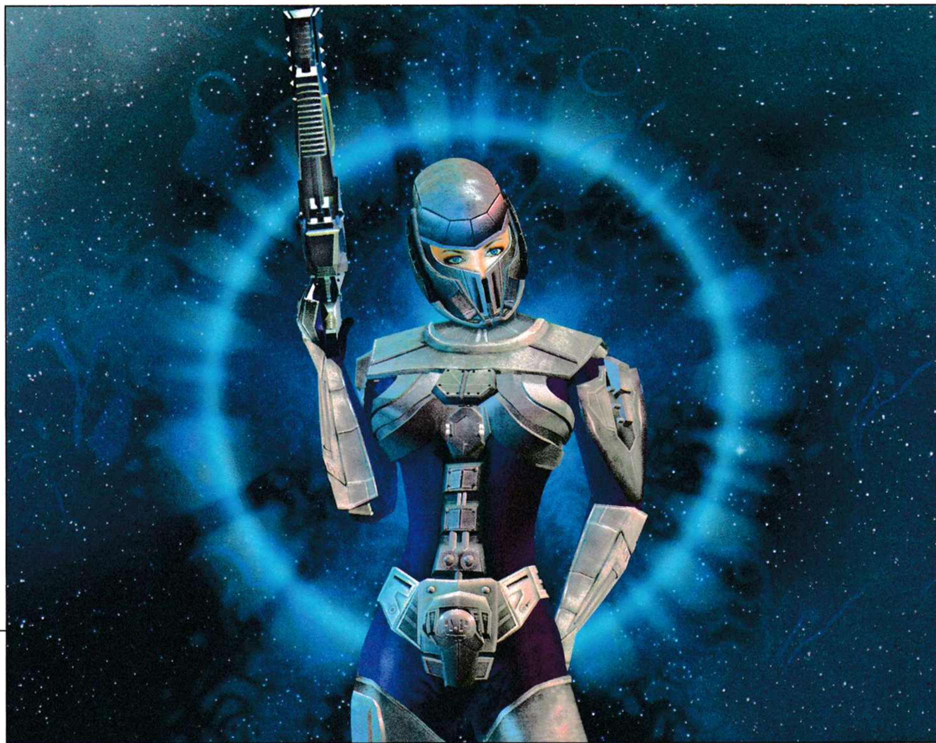
за контакти: info@fresh.bg МТелеком

top абонамент - всеки поръчал полифонични мелоди, java игри, видео клипове, true tones, еротични анимации или цветни картинки получава безплатен топ абонаментза 4 седимици.

Войната... Тя е неизменна спътница на човешкия род. Инструмент на прогреса и същевременно – прът в колелото на историята. Мислехме, че разумът ни ще надделее над страстите, че високите технологии ще ни спасят... А какво получихме? Земята е разтопена магмена отломка и последните представители на рода хомосапиенс бавно, но сигурно, изчезват в безкрайната тъмнина на Космоса...

Годината е 2160-та. Тези редове разказват за краха на човешките империи и може би съдържат зрънце надежда, че някога, далеч, далеч в бъдещето, хората ще намерят нов дом. За да разберете историята им обаче, трябва да започна от самото начало...

"Само мъртвите са видели края на войната"
Платон



PC
XBox
PS2
GBA

Earth 2160

Жанр: **RTS** | издател: **Reality Pump/Zuxxez Entertainment** | **www.earth2160.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Windows XP, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

Войната на корпорациите

През вече забравената 2002-ра година била създадена Лунната корпорация (Lunar Corporation, LC). Целта ѝ била да отвори за човечеството необятните простори на Космоса, като усъвършенства междупланетните полети и колонизира нови светове. В това си начинание тя се справяла повече от добре – през 2034-та бил построен първият орбитален град, а три години по-късно – и първата колония на Луната. Поради растящия хаос на синята планета много богаташи побързали да се преместят в някое от двете селища. Оказало се, че страховете им не били безпочвени – през 2084-та избухнала Великата Война. Само за няколко години тя сложила край на човешката цивилизация такава, каквато я познавали до момента. Лунната корпорация прекъснала всякакви връзки със Земята. Без действащи правителства планетата потънала в анархия...

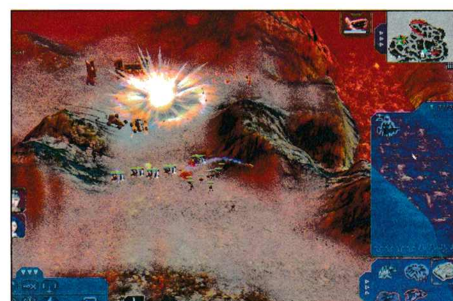
Но не за дълго. Човешкият дух отново показал, че не може да бъде пречупен лесно. От руините на някога богатия американски континент изникнали Обединените Цивилизовани Щати (United Civilized States, USC). Хаосът бил проникнал твърде надълбоко в жителите на тази страна. Затова те решили да поверят управлението на най-способните – роботите. Изкуствен интелект се грижел за цялото управление, докато хората продължавали консуматорското си съществуване, сякаш войната не ги е научила на нищо...

Същевременно, от другата страна на земното кълбо, в оцелелите от конфликта части на Източна Европа и Азия династията Хан създала Евразийската Династия (Eurasian Dynasty, ED). Наследник на огромни ресурси и арсенал още от Съветско време, тя бързо погълща по-малките си съседи. Независимо от някои проблеми с бунтовнически фракции, до 2120-та година двете суперсили си поделили всички региони, в които животът бил възможен.

Въпреки че целият свят бил завладян, жаждата за повече власт отново погазила уроците по историята. През 2147-ма година избухнала поредната, а както се оказва впоследствие – и последната, война на Земята. Тя вече окончателно довела до това, което древните хора наричали Армагедон. Орбитата на планетата се променила и тя неудържимо започнала да се приближава към Слънцето. Станало ясно, че само за три години Земята ще се приближи дотолкова, че гравитацията на звездата ще я разкъса на хиляди горящи отломки. Естествено, нито Щатите, нито Династията искали да останат на обречената скала и решили да потеглят за най-близката що-годе обитаема планета: Марс. Но вместо да обединят усилията си, за да изпратят колкото е възможно повече хора в космоса, те продължили битката си за така или иначе вече безполезните природни ресурси в Стария свят. Лунната Корпорация осъзнала, че







графика		5.5 общо
звук		
геймплей		

месечината за нещастие ще сподели съдбата на синята планета и на свой ред също се включила в борбата за оцеляване...

Марс 2160

Това по-горе е историята на Earth 2150 – предшественикът на играта, която е обект на това ревю. Предишната част излезе през 2000-та г. и се явява една от първите изцяло триизмерни стратегии. Според мен беше доста добра, но остана неоценена, защото жанрът по това време беше доминиран от едно име – StarCraft, а триизмерните му представители не бяха на особена почит.

В настоящото заглавие годината е 2160 и дългото пътуване е завършило. Марс е колонизиран и частично тераформиран. Участниците в патакламата вече са с един повече – при кацането си хората са пробудили затворените от незапомнени времена извънземни), които искат да избягат от отеснялата планета и да завладеят Слънчевата система, дори това да означава да се пооцапат с човешка кръв. Старите фракции също са претърпели някои метаморфози. Най-страховита е съдбата на поданиците на UCS – по време на полета до Марс изкуственият интелект решава, че хората повече не са му нужни и избива всички оцелели... След което си произвежда армия от роботи. LC пък са преминали към изцяло матриархално общество – с други думи всичките им войници и пилоти са жени. Няма да ви разказвам повече за историята, че така и така много се заседяхме на нея. :)

Унищожихме Земята, сега да прецакаме и Марс

По отношение на геймплея играта е извор на невероятно разнообразие. Всяка една от четирите фракции предлага начин на игра, напълно различен от другите. В Earth 2160 присъстват три вида ресурси – вода, метал и кристали, но отделните участници в конфликта ги ползват в различна степен. Например ED – почти стандартните "хора" – имат нужда от метал и вода. Базата им се състои от централна сграда, около която се прикачват всички останали, докато не се получи интересна плетеница от къщички. Единиците им са стандартни пехотинци, танкове (с имена като Киров, Распутин, Москва :)) и самолети. Разчитат на немалко дърво с ъпгрейди. LC ползват кристали и вода. Сградите им са сглобени от основа, върху която се надстройват останалите модули по подобие на небостъргач. UCS, понеже са роботи, нямат нужда от вода. Разчитат на огромно дърво с ъпгрейди.



Най-много ми допаднаха обаче извънземните. Не че са красиви – съвсем не. :) Просто те имат само две сгради – земна и въздушна отбранителни кули. Всичко останало се прави чрез клониране на два вида единици. Дронката първо мутира в едно, после в друго, накрая в трето и така нататък. Ползват всичките ресурси и ми се струват небалансирано силни. Просто трябва да видите последния им Разрушител...

Космически гледки и звуци

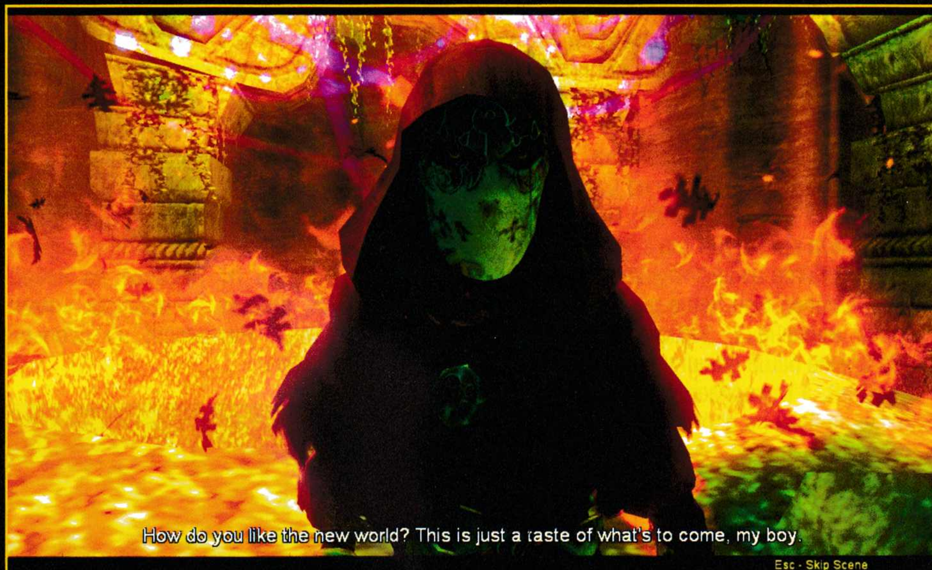
Графиката е поразителна. Дори с приближена докрай камера няма да забележите нито едно ръбче. Присъства и динамична смяна на ден и нощ, танковете пък имат фарове, с които да цепят мрака, експлозиите са впечатляващи, а когато закарате камерата над неразкрит участък от картата, картината се разваля и се покрива със "снежинки" – все едно гледате развален телевизор. Интерфейсът е нож с две остриета – управлението на базата е удобно, а на войските – гадничко. Тук е моментът да спомена, че играта е доста трудна. Не очаквайте да прехвърчите през кампанията като муха през главата на политик.

Звукът е добър. Недостатък е, че различните танкове на фракцията имат едни и същи реплики, но присъстват и добри попадения (например щом забележат враг, жените от LC викат "Внимание, грозници!". :-))

След всичко казано дотук не виждам защо да не си намерите играта. Вземете нещата в свои ръце и променете мнението на разказвача от началото на статията за способността на човеците.

Пламен Димитров

Човек направо да не повярва какво може да роди гениалното съзнание на един гейм-дизайнер от ранга на Питър Молиньо. Първоначално излязъл в края на миналата година за Xbox, неговият първи опит в жанра на RPG-та, наречен Fable, взима назаем основната концепция за доброто и злото от другия му суперхит – Black & White – и я преобразува в може би една от най-оригиналните и добре замислени игри въобще. Увлекателен и разнообразен геймплей, примесен с неописуема свобода на действие и неподправено чувство за хумор – тази геймка ще ви ангажира до такава степен, че може да забравите дори и за World of WarCraft.



Най-добрата ролева игра?

PC | XBox | PS2 | GBA

Fable: The Lost Chapters

жанр: **RPG** | издател: **Microsoft / Lionhead Studios** | **www.microsoft.com/games/fable** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video** | софтуер: **Win XP, DirectX 9.0c** | CD: **4**

Светът

Добре дошли в Албион - един от най-живите компютърни магически светове, в които съм попадал. Място, където всяко малко виртуално човече си има своите грижи и задължения. През деня по каменните улици на неговите китни градчета, из които танцуват във въздуха листата на обагрените в зелено, оранжево и жълто дръвчета, ще видите разхождащи се пазители на реда. Те са готови на секундата да се притекат на помощ на беззащитните жители. Децата от местното училище прикат нагоре-надолу или си играят в междучасието с учителя си, преди отново да влязат в класната стая за следващия урок. Работници старателно пренасят щайги с провизии от едно място на друго. Бардове чакат да се появи някой герой, за да му изпеят песен в негова чест. Тлъсти кокошки се клатушкат насам-натам със скрита надеждата някой да не им тегли един шут, ако се заплетат в краката му. А когато се стъмни, пускат кепенци и се прибират по домовете си, от чиито комини се вие ленив пушек. Останалите жители пък запалват уличните фенери и се оттеглят в кръчмата, за да пият по една бира и да си разказват истории. И когато някой окъснее и започне да се клатушка по улиците, замаян от кехлибареното пиво, ще чуе блажено хъркане почти отвсякъде, примесено с песните на щастливи щурчета.



И макар че жителите на Албион все още пазят спомена за дръзки воини, които се сражавали храбро със силите на злото, и за лукави тирани, бродели в мрака и тормозели техните предци, те все пак се нуждаят от нов герой, когото да превърнат в легенда. Тук и сега. Някой, който да ги предпази от нападения, обсади и отвличания. Или от когото да се страхуват, дори само при споменаването на неговото име.

Имало едно време...

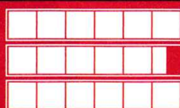
Започвате Fable като малко хлапе, което си живее мирно и тихо в недокоснатия от меч или магия Дъбодол. Ще помагате на по-големите чичковци и лели, за да съберете достатъчно пари за подарък на сестричката си, която има рожден ден. Или просто ще се разхождате, ще вършите пакости и ще се наслаждавате на изключително красивия и шарен свят.

Това обаче няма да продължи дълго. В един момент нещастното градче ще бъде опожарено и ограбено от незнайни бандити. Те убиват баща ви и отвличат вашата майка и сестричка. Същата съдба щеше да сполети и вас, ако не бе магьосникът Мейз. Той ви спасява и ви отвежда в Гилдията на героите. Там ще прекарате своите тийнейджърски години като изучавате основните елементи от геймплея на играта. Ще разберете как да боравите с меч и лък, да правите магии и въобще – как да се отнасяте с хората около вас. Докато един ден не разберете, че сестра ви може и да е жива. И оттук започва вашето истинско приключение.

Рогат или с ореолче?

Най-привлекателната страна на Fable е, че може да я играете така, както вие намерите за добре. В нея няма невъзмож-

графика	
звук	
геймплей	



6 общо

ни неща – може да завладеете света дори и с тиган! А на всичкото отгоре всяко ваше действие ще се отразява както на околните, така и на вас самите.

В самото начало сте никому неизвестен начинаещ герой, който жителите на Албион не познават. За да се превърнете в основната клюка на деня обаче, ще трябва да изпълнявате куестове, да показвате трофеите си, да се перчите пред хората и какво ли още не. Може да решите да бъдете добър и да помагате на всички, да спазвате реда в градовете, да не лъжете, да не крадете и въобще – да се въздържате от всякакви вандалски изпълнения. Тогава малко по-малко над главата ви ще се оформи златисто ореолче и ще започнете да привличате бели пеперудки. Хората ще ви се радват, възхищават и аплодират. Ще подхвърлят реплики от типа "That's my man!" и "What a man, what a hero!".

Но имате възможност и да действате доста подмолно. Да лъжете, мамите, убивате невинните жители и какво ли още не. В такъв случай ще ви пораснат рога, очите ви ще засветят в червено, а около вас ще кръжат досадни буболечки. Тогава хората ще се страхуват от вас – ще бягат и ще ви се молят да не ги нараните. Всъщност и двата варианта изглеждат страхотно...

Професия герой

Общо взето от вас зависи по кой точно път ще предпочетете да тръгнете. Обикновено почти всеки куест ви дава възможност да изберете по какъв начин предпочитате да го изпълните – като пичове или като гадове.

Особено интересен е моментът с предизвикателствата. В случай че решите, може да започнете да се хвалите пред хората и да настоявате, че ще изпълните някоя задача без въобще да ви ударят или пък чисто гол – без никакви доспехи. А защо да не се пробвате да убиете враговете си единствено с юмруци. Ако успеете, ще получите допълнителни облаги.

Възможните начини за развитието на вашия герой са най-различни. Основните умения, в които може да се съсредоточите, са сила, ловкост и воля. Първото ще направи от вас по-як и по-издръжлив боец, който ще може да размахва всяко едно от десетките оръжия в играта. Ловкостта е важна в случай, че решите да боравите с лък, да обирате чуждите къщи или пък да се пазарите с търговците за по-добри цени. А благодарение на волята ще получите достъп до осемнадесетте магии в играта. Освен това винаги може да направите някакъв микс от тези три основни умения.

Не крийте чувствата си

За да подсилите амплоато си на добър или лош герой, в играта ще откриете една страхотна опция. Тя ви позволява да изразявате най-различни емоции и жестове, които ще се отключват с течение на времето. Например представете си, че вървите по улицата и решите да разкарате поредния фен, който ви лази по нервите със своите истерични крясъци. Защо просто не му покажете къде може да си завре устните с един простичък жест "цуни ме отзад"? Ако ви се харесва идеята, може и да пръднете или пък да се оригнете – по-добре навън, отколкото вътре. А за да го отвратите още повече, хубаво е и да се хванете за оная си работа. След това се изхилете маниакално страховито, за







да могат всички да бъдат наясно с плановете ви за световно господство.

Ако пък искате да бъдете добряци, тогава може да спретнете един танц – я фламенко, я степ, я нещо по-така (например диско :)) и да впечатлите всички около вас. Или пък застанете в най-сексапилната геройска поза и демонстрирайте мускули. Тогава жените веднага ще започнат да припадат в краката ви. Над главата им ще се появява едно розово сърчице и колкото по-голямо е то, толкова по-влюбени ще са те във вас.









Ако искате да накарате някое пиленце да ви хареса, започнете да го ухажвате с подаръци – розичка, кутия шоколадови бонбони, парфюм или пък дори рядък скъпоценен камък. Проявявайте въображение и не я отегчавайте с еднакви дарове. Тогава тя няма да може да ви устои и ще поиска годежен пръстен. Готово! Изприпквате до местния магазин, вземате един и ѝ го подарявате. Вече сте на една крачка от семейния живот. Остава да си купите къща, където да живеете. Щом и това стане факт – сватбата е вдигната. И вие си имате съпруга, с която редовно да правите

цензурирано джиджи-биджи

Дръжте се добре с нея, карайте я да се чувства желана и току-виж ви подарила някое мощно оръжие (брадва в моя случай). Бийте я и я третирайте като боклук, изневерявайте ѝ с други – и ще си изпросите развод. Ако пък ви лази по нервите, овдовейте, като я принесете в жертва в местния зъл храм в гората. Отново изборът е единствено и само ваш.

Споменах ви, че може да си купите къща, в която да живеете, нали? Е, имате възможност и да я дадете под наем. В началото ще ви плащат малки суми, но ако подобрите декорацията и например окачите на стената някой от трофеите си, които сте спечелили от битки със страховити чудовища, ще увеличите цената ѝ. Че дори може да станете горд притежател и на магазин. Това обаче е малко по-трудно. За тази цел трябва или да се ожените за собственика (не се притеснявайте, ако е мъж – в играта дори и гей може да бъдете ;)) или да го убиете тихо и кротко през нощта. И воала - на следващата сутрин магазинът ще е обявен за продажба. По този начин може да придобиете целия град и да трупате пари от наеми. Яко, а?

Убиване на време

Когато ви омръзне да се шляете из гори и пещери и искате да разнообразите малко изпълненото си с опасности ежедневие на герой, просто отскочете до местната кръчма. Там ще намерите най-различни забавления и мини-игрички. Като например блекджек.

Или пък голф с монети. Може и да гаврътнете десетина бири, да се натряскате като прасе, заедно с жена си, и да си изповръщате червата, както подобава. Ако пък ви доскучае, публичният дом на Тъмногор е на един хвърлей разстояние. На това място ще си поиграете с едни от най-сексапилните и перверзни момичета в цял Албион. Срещу съответното заплащане, разбира се. Ако финансите не ви достигат, винаги може да опънете и една дърта евтина кранта, наричана някога Красивата Поли. А сега просто Поли.

С това обаче възможностите за убиване на време не се изчерпват. Ако си купите въдица, ще може да ловите риба и дори ще има голяма вероятност да попаднете на някой ценен предмет, потънал и забравен във водата. Ако пък се въоръжите с лопата, ще търсите скрити съкровища, заровени под земята или скрити в гробовете на отдавна загинали герои.

Из целия свят са разпръснати и множество сребърни ключове – открийте ги и ще отворите малките ковчежета, криещи най-различни ценни предмети. Или пък се опитайте да разберете какво искат претенциозните демонични врати, за да ви пуснат в хранилищата, където ви очакват несметни богатства. Едни от тях ви се ядосват, че сте прекалено слаби, други настояват да набиете в мутрата им стрела, трети съжаляват, че са се родили такива и биха предпочели да бъдат обикновени сандъчета, а четвърти никога не се доверяват на любимите си още на първата среща и биха предпочели да им докажете, че наистина ги обичате, преди да отворят вратите си.

Нарцисизъм

От изключително важно значение е да се грижите и за външния вид на своя герой. От това как точно ще го облечете, каква прическа ще му направите при бръснаря или каква татуировка ще му лепнете по тялото, зависи дали ще е привлекателен или страховит. Възможностите са почти неограничени. Може да го направите и тлъсто прасе като го храните постоянно с висококалорични храни. Или пък да го накарате да хване малко тен, като се разхождате гол под слънцето единствено по своите боксерки с шарка на английското знаме. Ако пък решите да го излагате твърде много на лунна светлина, лицето му ще стане бяло като платно.

Безспирните битки с чудовища ще оставят и своите белези по вас – я през лицето, я по гърба. Може естествено да внимавате и да се пазите, но рано или късно ще получите някое нараняване. Отърване няма дори и от времето – с течение на играта героят ви остарява, косите и брадата (ако има такава) му побеляват, челото му се сбръчква и рано или късно удря тавана, който е 65 години.

The End

За разлика от своя Xbox събрат, PC версията на Fable предлага малко по-дълга история, нов град, предмети и куестове и въобще – сто пъти по-красива графика. Това е една от най-амбициозните ролеви игри, излизали досега. При това носеща запазената марка на създателя на Black & White. Мога и до утре да ви разказвам за нейния геймплей, но защо просто не я пробвате сами.

Владимир Тодоров

Както всички много добре знаете, а и не веднъж съм споменавал – хокеят просто няма почва у нас. Да, това е велик спорт, обхванал мозъците и голяма част от културата на "двете америки" – САЩ и Канада. Които пък, от своя страна, продължават биполюсната световна борба с руските отбори. Цялата хокейна индустрия е огромна. А в споменатите държави спортът е издигнат и до религия в някои среди. Е, у нас това не се случва. Ледената пързалка в София все по-често е местенце за мега концерти и експота, отколкото за зимни спортове. А групичките ентусиасти с ролери и стикове из различни асфалтирани райони и тревни площи, си остават просто група ентусиасти – за хокей в учебните заведения изобщо не можем и да говорим. Тъжно, нали? За радост на малкото фенове има една-единствена алтернатива – поредната спортна сапунена серия на ЕА.



Дали ЕА могат да ни предложат нещо наистина ново и различно в своите спортни поредици?

PC
XBox
PS2
GBA

NHL 06

Жанр: **Sport Sim** | издател: **EA** | **www.easports.com/games/nhl06** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video** | софтуер: **Win 2K/XP, DirectX 9.0c** | CD: **2**

В предишния епизод

Някои неща са адски еднакви в абсолютно всички спортни серии. До края на 90-те се стига до оптималната гейммеханика и оттам нататък кой знае какви мащабни концептуални промени отсъстват. Вниманието на дизайнерите се насочва основно към техничното усъвършенстване и експлоатацията на актуалните лицензи за различните първенства. Определено схемата работи. Макар и без кой знае какви идейни промени (последните няколко години се набляга на развитието на мениджърския аспект), всеки пореден епизод от серията се приема радушно и си запазва първенството в жанра.

Поне докато не излезе следващият. Това правило се прилага и за серията NHL. В сравнение с FIFA-та, по мое скромно мнение, тя е доста по-динамична и забавна от чисто геймплейна гледна точка.

И сега, шоуто!

Не случайно споменах страната на лосовете в предговора – NHL 06 е разработен от канадското подразделение на EA Sports. За онези от вас с ниска или никаква спортна култура ще обобщя, че хокеят е доста подобна на футбола игра. Има два отбора и всеки от тях се стреми да вкара малкото черно нещице (шайбата) в минималистичната врата на противника. По-важната особеност е, че всичко се таралянка на зимни кънки, носи каски и единствените манипулации над шайбата могат да бъдат правени само със специално пригоден за случая стик. Това определено е мъжка игра, с доста по-брутални съприкосновения между играчите, отколкото при футбола. Именно в това се крие и атрактивността му – мачовете между два добри отбора често приличат на гладиаторските сблъсъци от Древен Рим. А и като цяло хокеят е доста по-динамичен от футбола, без да губи необходимостта от стратегическо мислене, точна преценка на ситуацията и бързо планиране на действията. Именно и затова NHL-поредицата винаги ме е кефила много повече от FIFA.

Ще поемете контрол над отбор по свой избор от канадското или щатското хокейно първенство. Включени са всички по-известни сектори (като групите при футбола) – от елитния до този, пълен с дребни "селски" отборчета. Отново огромният портфейл на Electronic Arts води и до един от най-силните козове на поредицата – всички те са лицензирани. Това е може би най-достоверната игра в жанра, която дава пълна и точна информация за играчите и отборите, както и за техните статистики, които са повлияни от резултатите в отминалото първенство и прогнозите за предстоящото. Ще се сблъскате с всички проблеми на един мениджър – постоянно ще трябва да разг-

леждате собствените си финанси и пазара на играчи, да преценявате трансфери, да подсилвате дадени линии от отбора ви, показали слабост през последните няколко мача, и още куп други задачки, с които вие – като пекан геймър, естествено – не бихте се затруднили. Мениджмънт табът е важен и по време на самата игра, тъй като с него лесно и бързо може да направите няколко генерални промени по тима, който се намира на леда, по общото поведение на AI-то на съотборниците ви и в степента на трудност на играта. В този ред на мисли – избягвайте последната дори и след няколко седмици усилена игра – просто начинът, по-който играе PC-то срещу вас, е на границата на феърплея и чийтването.

Геймплей

Дори и никога през живота си да не сте попадали на хокеен мач (благодарение на бащиното родителско тяло още в крехка детска възраст развих афинитет към студа с почти ежедневни престои в Зимния дворец), не би трябвало да имате проблем с бързото научаване и вникване в правилата на този спорт. В общи линии, макар и грубата игра да се толерира, никой няма да ви остави свободно и безнаказано да се опитвате да навреете стика, че и шайбата, в някои по-нежни части на противниковия защитник. Но веднъж схванете ли какво е и какво не ви е позволено, започва истинската веселба. Понякога дори не съм обръщал внимание на резултата, докато с ревове "А така! Чупи му крачката! Чупи му крачката!!!" съм подкрепял геройските изцепки на някой от защитниците си. Последните, от своя страна, са поумнели в сравнение с предишните версии, където просто се опитваха да залепят за леда всеки идиот, имащ нещастието да владее шайбата. Сега както вашите, така и вражите дефансаджии патрулират отредените им райони, подхождат от различни ъгли и дори проявяват наченки на кооперативна мисъл, като ви организират засади.

Динамиката и физиката на черната джвъчка (шайбата, де) също е пипната и тя е станала доста по-опасна. Сега не просто се лепи на леда, но е и динамична и тежка. Добре прицелена, може да остави някой от защитниците без потомство, а отборът му – без ценен кадър на леда. В това отношение са претърпели промени и самите играчи. Ръстът и теглото са също толкова важни, колкото и уменията. Тъй като тези фактори оказват влияние върху скоростта и повратливостта на персоната, може и сами да се досетите, че нисък и скорострелен хокеист, поставен в защита, пък бил той и с много добри статсове, не е оферта за тима ви.







Което ни води към жестоката истина, че да се играе това заглавие с клавиатура, а не с вибриращ джойпад, си е истинско кощунство. Единствено с "кифлата" наистина ще усетите съприкосновенията, че дори и тежестта на стика в ръцете си, и грапавостта на леда. Освен това самата система на управление позволява директен контрол над пръчката, което влиза в графа "най-реалистично управление" в симулатор изобщо.

Графично, звуково и бъгаво

Не знам има ли смисъл изобщо да говорим за визията – присъдата към всички спортни симулации на ЕА е една и съща: "Отлично анимирани играчи и перфектно оформен терен с ужасна публика". Звуково нещата стоят по друг начин. Не че коментарите са лоши, не на място или пък нелогични – напротив. Но за сметка на това са скучни, еднообразни и на всичко отгоре се повтарят с тези от миналите години. :(Но това, което може максимално да ви скапе цялото усещане, са двата мажорни бъга (искаме кръпка, която е задължителна). Първият е слабата поддръжка към различните марки джойпадове – не, наистина не всеки може да си позволи такъв за 50 долара. Другият е общата нестабилност на играта. И може би най-фрустриращото е, че в зависимост от конфигурацията ви, тя или се развива на забавен каданс, или прекалено бързо (като в черно-белите комедии от зората на киното). За първи път ми се случи специално да зареждам допълнителни програми в бекграунда, за да изпомпват мощта на CPU-та. Нека им е гадно на хората с 3 GHz процесори. Но като махнем тези два шита, NHL 06 е просто най-добрата в жанра (не че конкуренцията е голяма, де) и горещо ви я препоръчвам.

Георги Панайотов



Лятото се отразява ужасно на геймпазара, като резултатът е тотална липса на свежи заглавия. Всичко се свежда до екзистенциалния минимум и много, ама много рядко блесва някоя и друга продукция. По принцип топлите месеци са оставени за шеметни премиери на полуфабрикати и неизвестни фирми. Естествено, че има и изключения (някои от ключовите творби на Blizzard например), но като цяло индустрията се пляцика завеяно по крайбрежията.

От друга страна, това е времето на мащабните, високобюджетни кино продукции, които често са доста постни откъм смисъл, но за сметка на това са претъпкани със зрелищни сцени и неминуемо се превръщат в хитове. И все пак двете развлекателни индустрии в последните няколко години се сближават буквално с всеки следващ месец. А и колко игри вече започват с интерактивно интро и credits, в което първо се появява името на сценариста? ;)

Краят на един свят или началото на една легенда

Като дърт фен на олд скул фантастиката не мога да не отбележа тоталната липса на нови и свежи идеи в областта. Затова ако в бъдеще ще ни разказват историите през игри, а не през филми, нямам нищо против, стига това да е направено качествено. Замислена като първата част от мащабна и епична трилогия, Advent Rising ни потапя в едно не чак толкова далечно (честно – мразя го това клише) бъдеще. Човечеството е осъществило първия контакт с извънземна цивилизация. Докато се спускате със совалката си към орбиталната станция и се борите с управлението ѝ, ще можете да се насладите на издължените сребристи, даже нежни, форми на инопланетянския кораб. За всеобщо учудване гостите са дошли с намерения, различни от поробване на цялата човешка раса и/или изсмукване на мозъците на пленниците. Те напротив – идват с предупреждение и надежда, загатвайки за скрития потенциал на хомосапиенс.

Уви, намесата им закъснява. Появяват се Сийкърите – втора извънземна раса, която е доста подобна на първата по външен вид, но не и по намерения. Избухва война и, точно когато защитниците на Земята успяват да отблъснат първата вълна нападатели, се случва най-лошото. Планетата ни бива унищожена по възможно най-оригиналния и кефещ начин от близките десетина години насам. С помощта на космически влекачи и няколко астероида човечеството е въвле-

PC | XBox | PS2 | GBA

Advent Rising

анр: **TPS** | издател: **Majesco Entertainment** | **http://www.adventtrilogy.com/** | хардуер: **P 2 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | DVD: **1**







История, която заслужава Оскар!



графика	
звук	
геймплей	

6 общо

чено в приятно комбо от цунамита, урагани и вулкани, както и от едно последващо ги разцепване на земното ядро.

Оцеляват трима:

Гидеон Уайът, годеницата му и случайна пилотка, приютила ги в кораба си по време на евакуацията. Единствените хора в цялата вселена. Помагат им първите извънземни, които постепенно им разкриват легендата за боговете-човеци. И оттук започва пътят ви на нейното осъществяване.

Историята е разказана посредством майсторски режисирани кътсцени. Почти няма разлика между тези, направени с енджина на играта, и тези, приготвени на отделни файлове. Всичко е пипнато с внимание и вкус, а качеството на сюжета е много, ама наистина много добро. Трагизмът на героите се усеща още в самото начало, докато наблюдавате разцепващата се на две планета. Защото човек се бори, когато е изгубил нещо, и се опитва да си го върне или да запази това, което му е останало. А Гидеон губи всичко, абсолютно всичко, включително и годеницата си.

Фийлингът на обреченост и героизъм е пропил всеки байт от шестте чаптъра и се усеща доста силно през цялото време. Не могат да се опишат чувствата, когато се спускате да вземете на абордаж двойно по-големия сийкърски кораб или когато с малка група елитни извънземни командоси нахлувате в оперативна база на лошковците, натъпкана до козирката с въоръжени до зъби душмани, открадвате им изпод носа боен танк и я вдигате във въздуха.

Персонажите са комплексни, добре изградени и наистина печелят вашата симпатия, а сценарните криви успяват да ги вплетат в толкова интересни обрати и ситуации, че играта се поглъща на един дъх, чакайки с нетърпение да започне следващата кът сцена и да поемете поредната малка порция от ИСТОРИЯТА – да, с главни букви от – до.

От Рамбо...

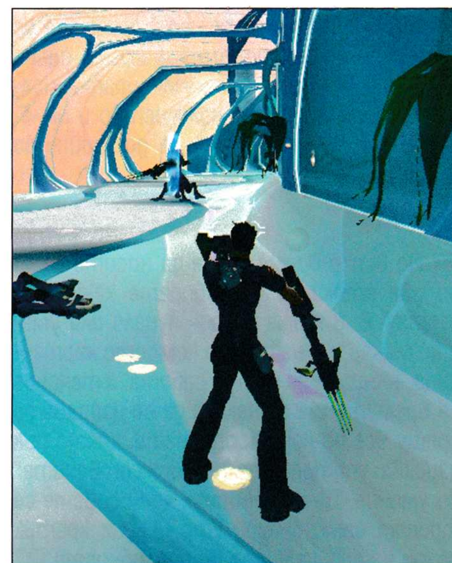
Концептуално геймката е една добре разбъркана шопска салата. Първо, имаме шутър от трето лице с богат арсенал от оръжия и възможност да държите по два пистолета (или защо не базуки) във всяка ръка. А кадансовите престрелки и премятания в стил Max Payne и Matrix са през цялото време. От друга страна, пък са RPG- и ръкопашната системи. Първата работи на принципа колкото повече правите нещо в играта, толкова по-добър ставате с него. Например ако подскачате на едно място, постепенно ще си вдигнете умението до такава степен, че ще ви се отключат вече споменатите превъртания на забавен кадър. А бойната система се състои от сравнително некоклатени размахвания на юмруци до почти божествени финални комбота и мощни удари. На трето място са специалните ви умения. Ако си спомняте, именно Силите и лазерният меч направиха от Jedy Knight това, което е. Е, тук нямаме меч, но за сметка на това уменията на Гидеон определено не стоят по-назад от тези на Кайл Катарн.

В по-голямата част от мисиите, и особено в началото, ще разчитаме единствено на добре подбрания арсенал. На ваше разположение ще са както човешки,













така и извънземни пушкала, като всяко едно от тях, след вдигане на трето ниво на умение, разполага и с алтернативна форма на стрелба. В самата им функция няма нищо кой знае колко нестандартно – пистолети с възможност за пуцане на откоси, скорострелни щурмови карабини с подцевен гранатомет, базуки със самонасочващи се ракети и няколко високотехнологични джаджки, две от които безсрамно изкопирани от поредицата Unreal Tournament. С плавни движения на скролчето на мишката ще можете да сменяте мишените си и автоматично да се прицелвате.

А ако това ви се струва прекалено лесно, по всяко време можете да ударите клавиша P и да преминете в стандартна перспектива от първо лице. Но не ви съветвам да го правите, тъй като ще се лишите от най-бруталните екшън-сцени в играта. Вразите ви компенсират липсата на особено акъл с количество и мелетата, които настават, са достойни за възхищение.

... в Бог

По всяко време може да носите само по две оръжия и да избирате какво "да имате" във всяка ръка – пуцало или умение. Макар и в началото комбото картечница + базука да върши работа, с течение на времето ще се налага да се изправяте срещу все по-корави опоненти, което пък изисква употребата на "божествените" ви умения. Да не говорим, че босовете се трепят само с тях. Ето и един кратък обзор на специалните ви способности.

Започваме с **Lift** – приятно шукариметче, позволяващо ви да вдигате във въздуха опоненти и предмети. При по-високите нива на умение можете да забивате по няколко цели наведнъж. Адски полезно, когато около вас има пропаст или езерце от лава – "Watch them burn!".

Negate ще получите към края на играта – позволява ви да издигнете до четири енергийни, непробиваеми, "йекстра качество" щитове или да се обгърнете во еквивалентна на тях сфера. Самите щитове могат да бъдат подредени като стена или да ги използвате, за да си пробивате път. Най-полезни са в нивото, подобно на десанта на плажа Омаха от Втората световна война.

Surge пък, от просто побутване в началото, се развива до мощна атакуваща дъга, помитаща всичко по пътя си. Използвайте го за всички босове. Имате и две директни атаки – едната енергийна, а другата ледена. Втората еволюира до замразяване на дадена цел – с един куршум можете да я пръснете във всички посоки. Опитайте се да направите това максимално бързо, тъй като превръща сблъсъците с роботите в детска игра.

Най-злобното нещо е забавянето на времето – само с него може да натупаме големите извънземни с копията, а и е наистина приятно да видиш как противниците се смръзват на едно място и докато в твоята реалност това е удобен момент да се раздават ритници, то в тяхната те виждат как за частици от секундата по телата им избиват синини, чупят се вратни прешлени и тела изхвърчат в различни посоки.

Понякога ще ви се налага доста точно да подбирате комбинацията от умения, за да можете да напреднете в някои моменти, но в повечето случаи каквото и да направите, винаги е достатъчно деструктивно. Тук идва и един от малкото недостатъци на играта. В желанието си да набухат всичко, за което са се сетили, дизайнерите са направили един сносен мишмаш, в който понякога е трудно човек да се ориентира. За сметка на това обаче се загатва какво точно ни чака в следващите два епизода. Конкретно по този повод – ако се направят няколко поуки и се коригират някои недостатъци на самата бойна/стрелкова система, ни очаква наистина перфектната във всички отношения игра.

Левъл дизайнът и т.н.

Друг много мощен коз на заглавието е цялата структура на действието и декора, на чийто фон се развива. Да, признавам – енджинът не е нищо особено, но с него са постигнати истински чудеса. Добавени са и няколко превозни средства, които са поставени в правилните моменти, допринасяйки за кинематографичността на Advent Rising. В това ще се убедите и сами по време на урбанистичните сцени с бъгито, почти директно изрязани от филма Final Fantasy... Продължаваме с невероятно красивата планета, на която попадаме. Монументалните храмове и постройки, дивите и прелестни гори, детско реализираният sci-fi Омаха и още, и още, и още – това просто трябва да се види, ама сериозно.

Затворените пространства също са идейно реализирани и фактът, че вървите по строго определени пътеки, е максимално замазан със скриптирани сцени, за да спре да се усеща. И всичко това на фона на най-размазващата музика в заглавие, което не е излязло от студиото на Lucas Arts. Тя придава финалният щрих на един добър, все още не съвсем полиран, но за сметка на това силно зарибяващ продукт.

Говорейки за полировка – да, има какво още да се желае. Като например един Havoc 2 физичен енджин, защото на моменти дразни невъзможността на нашия човек да преодолее дадено стъпало или "умението" му да се забие в някой ъгъл без перспективи за излизане. Според мен трябва да изчезват някои от динамичните текстури в играта, да се повиши интелектуалното ниво на враговете и да се премахне монотонността на нивата със силна употреба на машини. Но пък никой и нищо не е перфектно, нали така.

И за финал: обърнете внимание с какво майсторство авторите са ни поднесли трейлъра за следващия епизод. Както и на зверски секси облеклото на младата пилотка. Само изчакайте да изтекат финалните надписи. ;)

Георги Панайотов



ОЧАКВАЙТЕ СКОРО ПЪЛНАТА HALF-LIFE КОЛЕКЦИЯ, ЗАДЪЛЖИТЕЛНА ЗА ВСЕКИ ГЕЙМЪР.

HALF-LIFE® 2: GAME OF THE YEAR EDITION
Съдържа: Half-Life 1, Half-Life 2,
Half-Life 2: Deathmatch, Counter-Strike: Source
ЗА ИСТИНСКИТЕ ФЕНОВЕ

COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
Съдържа: Counter-Strike: Source,
Half-Life 2: Deathmatch, and Day of Defeat®: Source
ЗА ОНЛАЙН ФЕНОВЕ

COUNTER-STRIKE 1 ANTHOLOGY®
Counter-Strike мултиплейър,
плюс три обширни сингълплейър режима
ЗА ФЕНОВЕТЕ НА ОРИГИНАЛНИЯ COUNTER-STRIKE

HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY
Half-Life, Half-Life: Opposing Force™,
Half-Life: Blue Shift™, Half-Life: Deathmatch,
Team Fortress® Classic
ЗА КОЛЕКЦИОНЕРИ

След като Half-Life™ спечели над 50 награди "игра на годината", а продължението й не остана по-назад с 35 титли, няма никакви съмнения, че Half-Life™ игрите и модовете за тях са събитие в гейминга. Сега е момента да притежавате пълната колекция от напълно оригинални Half-Life продукти. Първото издание на играта с двата експанжъна, продължението й и най-успешните мултиплейър модификации ви очакват. **Вземете ги.**

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58
WWW.PULSAR.BG

VALVE





Макар и като цяло да смятам, че компютърният „тип" RPG игри са по-добри от конзолните им събратя, понякога за телевизионните приставки се появяват заглавия, в които просто ми се иска да си вкопая зъбите. Тази година обаче на PC-то съдбата му се поусмихна. Ще спомена само две имена: Sudeki и Fable. На мен се пада честта да ви запозная с първото от тях.

Добър и милосърден бил бог Тетцует,
но и малко нарцис си падал.
Света той създал и сторил тъй,
че всички твари само нему да се кланят.
И всичко красиво и просперираще било,
но скучно му станало на великия,
понеже нямал свой събрат равен...



PC
XBox
PS2
GBA

Sudeki

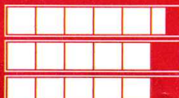
жанр: **RPG** | издател: **Climax** | **http://www.SudekiPC.com** | хардуер: **P 1.5 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP, DirectX 9.0** | DVD: **1**

Хаскилия е свят приказно красив, на вид почти идиличен. Слънцето грее, цветята цъфтят, птичките пеят, зайчетата се... Но да не изпадаме в такива подробности. По същественото е, че някога единственият истински бог почти бил прокуден от своя зъл брат. Брат, който сам създал. Но изправили се четирима герои и над тъмнината възтържествували. Оттогава обаче много са години минали и злото отново път да си проправя е започнало.

Младият Тал

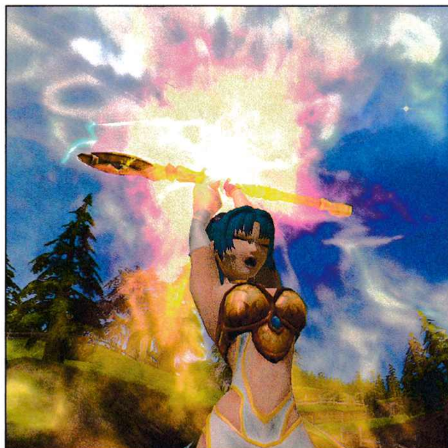
обаче си има по-земни проблеми. Той е воин, а кралството му се нуждае от всеки меч, за да отблъсне неизвестно откъде, как и защо появилите се нашественици. Но нещата почват да се усложняват, когато и Айлиш, принцесата-наследник на трона, се оказва на бойното поле.

Ще командвате четири персонажа – всеки със своите особености и уникални умения. Нещата стоят така, че цялото е по-голямо от сбора на отделните му части. Тал примерно, освен да се специализира във въртенето на меча, сякаш е прекарал значима част от детството си в постоянна игра на Sokoban. Като че ли му е хоби да напряга мускули, за да решава „загадки/пъзели", включващи преподреждането на различни тежки предмети (добре де, сандъци предимно). Целта естествено е да се добере до скритото зад тях съкровище, ключ или пък за да направи пътека, по която някой от съекипниците му да мине.



графика	
звук	
геймплей	

5 общо





Айлиш пък далеч не е разглезена принцеса. Макар и своеволна, постъпките ѝ са продиктувани най-вече от желанието да се докаже както пред майка си, така и като магьосник. Надарена е със способността да вижда със заклинание скрити предмети и да ги изкарва наяве, както и да разваля някои магически прегради.

Другите два персонажа

също имат своята роля в загадките. Буки се катери на места, до които дружките ѝ не са способни да достигнат. Елко пък хвърка наляво-надясно с помощта на ракетна раница собствена изработка. Явно обаче не му е хрумнало, че може да лети и по вертикалата, нито пък не е могъл да реши проблема с ненормално високия разход на гориво.

Недостатък на играта е, че винаги можете да предвидите кога ще почне битка. Само трябва да навлезете в някое по-просторно пространство и тупаникът почти със сигурност ви е в кърпа вързан. На бойното поле директно управление имате само над един от персонаж, а другите са оставени на произвола на AI-то, поне докато не превключите на някой от тях. Препоръчително е да сложите Айлиш и Елко на защитен режим, защото инак доста бързо предават богу дух. Всъщност те двамата са "стрелците" на групата и си е напълно в реда на нещата да стоят малко по-настрана и да обсипват врага от разстояние. Тал и Буки пък бързо трябва да скъсят дистанцията до противника и да поемат нещата близко и лично.

Всичката тази патаклама се извършва в реално време и в началото, докато свикнете малко с идеята и ритъма на нещата, мелето изглежда меко казано хао-



тично. Личи си, че макар управлението с мишка и клавиатура да е напълно адекватно, бойната система е разработвана с двоен аналогов геймпад на ум.

Бойците могат (не, всъщност трябва, ако искат да оцелеят) да изпълняват

комбинации от удари

Това става като навържете в поредица от три основните две атаки на персонажа. Разликите в крайния резултат са не само визуални, а имат и реален ефект. Примерно правите серия, завършваща с удар, поразяващ всички наоколо или пък нападение, позволяващо бързо преминаване в нова комбинация. Освен това можете да блокирате отправените към вас атаки или пък да се опитвате да ги избегнете. Всички герои имат и още една бойна техника, която макар и слаба, отблъсква назад наобиколилите ви противници.

В битка можете да ползвате и набор специални умения, вариращи от лекуващи магии до поразяващи заклинания и призоваване. Всеки персонаж има и по два различни "spirit strikes", които, грубо казано, са нещо като фентъзи-еквивалент на атомна бомба. Този тип супермощни атаки обаче рядко могат да се ползват повече от веднъж на всеки две-три битки.

Като изключим няколко убийствени ефекта по време на сраженията, визията на играта не е нещо, което ще ви възхити в техническо отношение. Ще ви удари обаче със стряскащо веселите цветове, приказно красивите гледки и един просто изключителен стил. Ще видите както симпатични двуноги създания и пейзажи, излезли сякаш от детска книжка, така и шуртяща кръв и пръскащи се на части тела. Изобщо, играта си върши работата по отношение на визуалната презентация и не оставя място за оплаквания.

Същото мога да кажа и за звука, просто всичко си е на мястото. Озвучаването на интродукцията и музиката в самата игра заслужават специално споменаване. Говорът също е отлично изпипан. Актьорите са си изпълнили задачата, но ми се струва, че истинските благодарности в случая заслужават писателите на диалозите.

Sudeki е ненатрапващо се

праволинейна и сравнително кратка

Минава се за няма и 15 часа, освен ако не тръгнете да разузнавате наред. В моя случай просто историята, брилянтно разказана и основна движеща сила в приключението, така ме грабна, че не можах да се отдам на много странстване из колоритния ѝ свят .

На свикналите с PC RPG-тата развитието на персонажите и екипирането им може да се стори малко ограничено. Единствената възможност да влияете в това отношение е при избора на оръжието – нови брони получавате автоматично с напредъка на събитията. Поне можете да платите на някой ковач, за да извърши различни ъпгрейди на снаряжението.

Завършвам с уговорката, че вероятността Sudeki да ви се понрави е в много по-голяма степен въпрос на личен вкус и предпочитание, отколкото това би могло да се каже за която и да е друга игра, излизала напоследък за PC. Високите оценки, които съм дал, се дължат именно на това. Или ще ви грабне от самото начало, или бързо ще я зарежете. Аз просто попаднах в първата категория геймъри. При всяко положение, дори и да се съмнявате, срам ще е поне да не проверите дали това няма да се случи и с вас.

Борис Цветков

Posel Bohu. Posel Bohu. Posel Bohu.

Щом прочетете горния ред има два варианта. Първо, чудите се защо пиша безсмислици. Осъзнавате, че не е възможно три пъти да се объркам (защото прочее не ме познавате – мога да напиша една глупост и повече, без да не ми направи впечатление). После все пак ви става любопитно за какво иде реч и продължавате да четете безсмислиците, които сега ще натворя. Втори вариант: знаете много добре какво означават тези думи и изпадате в тиха лудост от радост, че тази игра най-после е претворена и във вариант за 2005-та.

Оригиналното заглавие Posel Bohu (просто не мога да се спра да го пиша – такова звънко име!) излиза през 1998-ма. Тогава то печели награда за най-добра чешка игра на годината. Днес новият му вариант се нарича NiBiRu: Age Of Secrets.


Вот ан адвентчър! :P

PC
XBox
PS2
GBA

NiBiRu: Age of Secrets

жанр: **Quest** | издател: **Future Games** | **http://www.nibirugame.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.0c** | CD: **2**

Тя се позовава на книгата на Захария Ситчин

„Дванадесетата планета"

от 1976 г. Според нея текстовете, останали от шумерската цивилизация, са истина. Става дума за митовете, описващи извънземни, които посещават Земята заради находищата на злато. Авторът дори се позовава на религиозни текстове, с които подкрепя твърденията си (не че в днешно време всеки, които има някаква неконвенционална теория, не прави същото). По-интересно става, когато се оказва, че НАСА наистина прави откритие в тази насока. Не е дванадесетата планета. Но кой брои и без това. :-) Става въпрос за десетата планета или т.нар. „Планета X". Тъй като и самата аз съм голям фен на игрите, които разработват (дори и малко) вероятни теории и сякаш ги превръщат в реалност, подкрепяйки ги с истински (и доизмислени) факти, вече виждам и радостта в очичките на една част от вас.

И не че обичам да злорадствам, но трябва да ви призная, че играта за съжаление не успява да пресъздаде достатъчно интригуващо тази така завладяваща ме концепция. Действието започва да се развива малко мудно. Предполагам, че идеята е да има реализъм и бла, бла, бла... да не ви се поднася готовото story на тепсия, а сами да си прогресирате и да откривате всяка малка частичка от пъзела. И все пак аз имах малко по-различна представа за игра, разработена от създателите на The Black Mirror, която все още заема едно от челните места в моята лична класация за най-оригинални, интересни, велики и заслужили всички суперлативи заглавия в този жанр. При това въпросното черно огледало имаше уникалното качество да прикове вниманието още с появата на първия екран. Тук поскоро можем да си говорим просто за традиционен куест...

Поемате ролята на Мартин Холан. Един ден, както си разцъквате нещо на компютъра, получавате обаждане от чичо си – професор Уайлд, който поназнайва това-онова по история, археология и т.н. Разбрал за тайни записки, съхранявани от края на Втората световна война, той бърза да се свърже с вас и да ви възложи задачата да разследвате случая. Оказва се, че някъде в западна Чехия е открит

тунел, пазещ някои неизвестни до момента тайни на нацистите

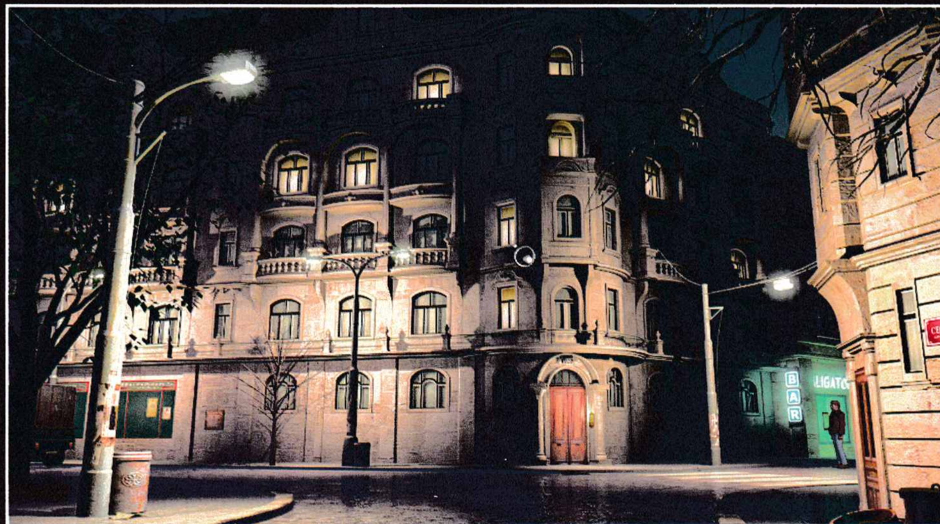
Или казано по-конкретно: идеи за някакво мистериозно ново оръжие. Докато още сме на темата с любящия ви роднина, трябва да спомена и неговото произношение. Очевидно всяко „w" се изговаря звучно и категорично като „в", за да се

графика
звук
геймплей

4
общо







внесе пак този пуст реализъм и да се наблегне на немското начало у него. Първо е леко забавно да чувате неща от типа „Вот" (what), но когато се стига и до „Върлд Вор" (world war), смехът ви бавно започва да бледнее и е изместен от недоумение и отчаяни опити да разберете какво точно ви говори човекът насреща. Е, ако искате, има и субтитри, де...

Но ако се върнем към story-то, то все пак не е плоско, а многопластово. Просто, както вече казах, за кой ли път тръгнах да разцъквам играта с големите очаквания. Още в началото от вас се изисква да се срещнете с една дама, която ще трябва ви снесе информация. Тук пак малка пауза, за да спомена и нейното име, което буди усмивка – Бърбора. Тя обаче не се появява на уговореното място. Отивате в апартамента ѝ. И там бивате повален на земята. Свестявате се. Всичко е преобърнато с главата надолу. В банята откривате въпросната Бърбора. Тялото ѝ лежи във вана с кръв. Очевидно някой се е погрижил повече да не бърбори и да не успее да ви предаде важната информация, която е имала. Чуват се полицейски коли. Трябва да се спасите. Започвате свое собствено разследване. Посещавате работното ѝ място и ровите из файловете, с които е работила последно. Нещата стават все по-заплетени и постепенно стигате до всички гореспоменати мистерии, които, разбира се, само вас чакат.

Ако трябва да говорим за конкретните пъзели и задачи, кито ви очакват, не бих казала, че има нещо особено необичайно. По-сложен е единствено последният пъзел. Много ми хареса, че има

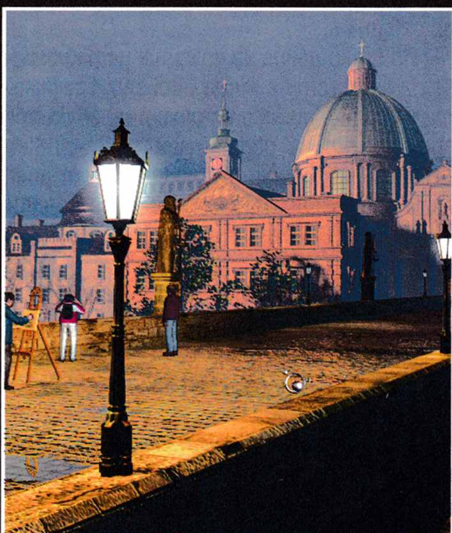
стабилна доза логика

във всяко действие, което се изисква да извършите и играчът може да прогресира достатъчно бързо, без да се отегчи. Ситуацията е още по-улеснена от факта, че в самото начало, когато още не сте „печени", можете да посещавате необходимите места само с избиране на leave, без дори да се лутате по големи карти. Играта също така не позволява да се забиете там, дето не трябва, ако още не сте свършили със задачите в района, където се намирате в момента. NiBiRu става още по-логична и приятна поради факта, че съществуват предмети, които можете да разглеждате, без те да са решаващи за приключението. Което все пак е логично – ще е прекалено, ако имате опцията да цъкате единствено върху необходимите ви неща. Но веднъж видян, ненужният предмет вече става недостъпен и няма да си губите времето с него.

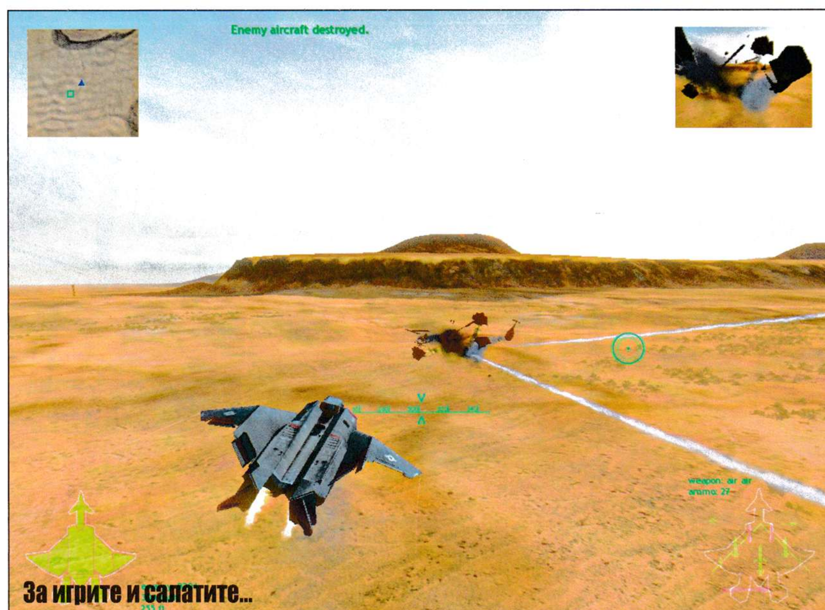
Иска ми се да спомена няколко думи за графиката и звука, които отговарят на очакванията ми към фирмата и радват сетивата. Създава се перфектната илюзия за дълбочина, като по-далечните обекти не са толкова ярки. Това се набиваше на очи още в The Black Mirror и я правеше изключително красива. Музиката пък носи някаква мистерия, а решителни нотки тук-таме вливат елемент на драма и ви подготвят още от менюто за съдбоносни разкрития. За актьорската игра още веднъж ще спомена, че гласът и произношението на чичото сякаш ми направиха най-силно впечатление.

Финални думи: Posel Bohu. Posel Bohu. Posel Bohu. :-P

Лили Стоилова

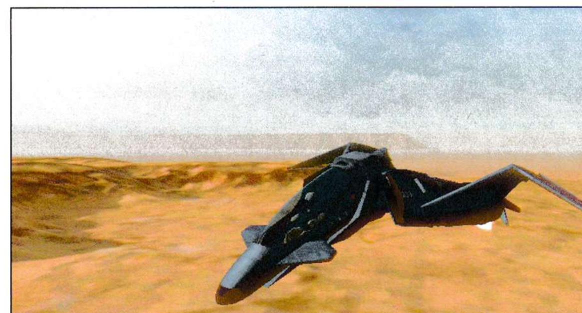






За игрите и салатите...









PC
XBox
PS2
GBA

Jetfighter 2015

жанр: **Simulator** | издател: **Global Star Software** | **http://www.globalstarsoftware.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Зелената салата със съответните подправки е нещо прекрасно. Лека е, става за отбиване на номера и със сигурност би вървяла като комбинация към почти всяка солидна манджа, за която може да се сетите. Е, при PC игрите има подобни еквиваленти, които биха се харесали на сериозен кръг хора, като същевременно няма да се натрапят или да допринесат кой знае колко за каквото и да е. В настоящето един от добрите примери, които могат да се дадат в тази насока, е пресната игрица Jetfighter 2015 – самолетно симулаторче с много силни аркадни наклонности.

Sancta simplicitas

Красотата и свещената простота на това ново чудо се забелязва още от самото начало. Jetfighter 2015 не измъчва никого с безкрайни разсъждения за смисъла на живота и с вечната борба между доброто и злото. Историята на сценария е натикана в трета глуха, липсват ревящите бебета и героичните солдати. Хвърчи се някъде из южните американски щати и Латинска Америка и толкоз. Всичко в играта опира до безметежно реене из въздуха и размазване на отрицателни субекти. Начините, по-които се действа, са два. В първия лошите си стоят мирно и тихо и очакват унищожението си, а във втория – отрицателните нападат някой добър и за наказание биват наплясквани.

Самият процес на анихилиране на злодеите е една от най-добрите страни на настоящата аркада. Машините, с които разполагате, са доста тежко въоръжени. От една страна, играчът разполага със всевъзможен комплект от ракети, а от друга, винаги може да разчита на верния скорострелен топ. На пръв поглед положението звучи класическо, но в случая геймката разполага с едно много хубавко прикрито чудо и то се нарича мерник. Ще откриете, че насочването на пуцалата е полуавтоматично. Мерилото се лепи само към целта без особени усилия от ваша страна.

Вторият плюс на играта е командването на подопечните хвъркала. Симулаторът поддържа една леко странна комбинация от клавиатурен и миши контрол. До голяма степен управлението прилича на това в 3D патакламите. Опашатата периферия служи за насочване в пространството и пуцане, докато дъската с копчетата е отделена за малко по-възвишени функции от рода на подаване на газ и различни фини настройки по време на полет.

Ни риба, ни рак

Самолетите, които се предлагат в Jetfighter 2015, са отново почти класически с едно малко изключение. Те са способни на зависване в една позиция по подобие на хеликоптерите. Този номер е изключително оригинален и прави джиткането с една идея по-забавно. Той спомага много за унищожаването на земните лошковци и може да бъде една прекрасна спасителна маневра в малко по-завързани въздушни схватки...

По отношение на другите детайли играта не блести с нищо особено. Графиката е здрава, но не и страхотна, звукът е приличен, а на заден план присъстват всички необходими шукарите от рода на мултиплейър и възможност за по-свободно, необвързано със сценария, реене из небесата.

Е, Jetfighter 2015 е хубава, но леко безлична игра, която ще разсее практически всекиго за определен период от време. Действието й е ненатоварващо, а предложените особености – приятни. Чудото едва ли ще остави трайна следа, но определено си струва отделянето на поне няколко дена внимание.

Сергей Ганчев



графика	
звук	
геймплей	

5.5 общо

Докато за пореден ден усещам как ставам все по-ниска и прегърбена пред монитора, а очите ми още почервени, немощни и безнадеждно давещи се (насълзени са... :-)), глътка свеж въздух ме кара със сетни сили да ококоря зърkелите и отново ентусиазирано да се втурна в светещия омагьосващ правоъгълник насреща. Напълно неоправданият ми мързел беше преодолян и се впуснах в

поредното приключение

Пред мен се разкриха широки поляни, скали и непрогледни пещери. Последните прочее бяха в промишлени количества. Като абсолютен любител на мрачните бездни, дори само това би приковало вниманието ми, но тук има нещо повече. Вие се превъплъщавате в Арок – праистори-



Уникалната атмосфера на ECHO ще отеква в съзнанието ви и след самото приключение

PC | XBox | PS2 | GBA

ECHO: Secrets of the Lost Cavern

жанр: **Quest** | издател: **The Adventure Company** | **http://www.echolostcavern.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 64 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8** | CD: **2**

чески ловец с див поглед и груби черти. За малко странен намирам факта, че на официалния сайт на играта се мъдри инфото, че въпросният е на 15 години (усъмних се, че поради изморените си очи може и да съм недоскивала нещо, но и на втори, и на трети поглед информацията не се измени). Все пак обаче имайте предвид, че това са други времена и може тогава да е било нормално (кого заблуждаваме?)...

И така... Съвсем спокойно си ловувате и гоните елени, когато пред вас от нищото се изправя грациозната фигура на гигантска лъвица. Мислите си – „Добре, че съм с кафеникава препаска и няма да си проличи, ако се изпусна...". Е, не съвсем. По-скоро осъзнавате, че това не е най-добрият момент да напрягате недоразвития си праисторически мозък, а поскоро да наблегнете на натоварването на мускулестите си долни израстъци. След кратък спринт успявате да се шмугнете в една пещера (е как да не ги обичаш, като изникват така удобно точно там, където ти трябват). В нея спретвате огън и започвате да обмисляте следващата си стъпка, свързана със спасяването на кожата си. Когато изведнъж с крайчеца на окото си забелязвате някакви странни знаци. И по-точно –

скални рисунки

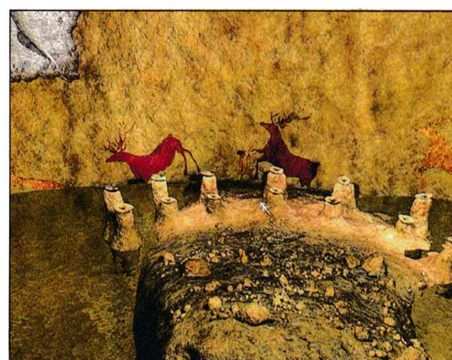
Това прояснява съзнанието ви и ви напомня за Клем – ваш учител от детството. Истински майстор-художник, който ви е разказал всичко за древните духове, рисунките и ритуалите. Но точно заради тях е трябвало и да ви напусне. Окуражени от спонтанната поява на този топъл спомен, разбирате, че сега е моментът да тръгнете по неговите стъпки.

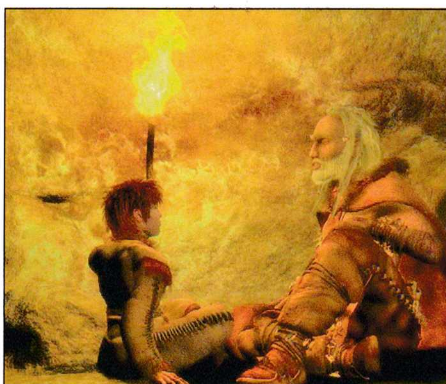
Всъщност тук започва и истинското приключение. Кръстосвате подземни тунели, търсейки начини да ги осветите, преодолявате скални лабиринти, преборвате се със зверовете, които дебнат в тях, и търсите мистичните следи, които Клем ви е оставил под формата на скални рисунки... И така изведнъж малко по малко осъзнавате, че все повече и повече се влюбвате в играта.

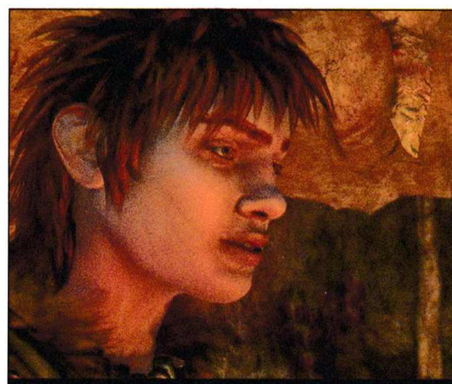
Пъзелите

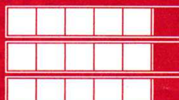
които трябва да решавате, са много логични и приятни. Включват боравенето с предмети, пасващи перфектно на съответната атмосфера – всякакви сечива, въжета и дори огън. Налага се да бъдете











графика	
звук	
геймплей	

5 общо

изобретателни, тъй като не разполагате с много удобства. Изключителното в случая с пъзелите обаче е друго. Често ще получавате помощ от духовете, докато се взирате в магическите скални рисунки. Картините на студените каменни стени оживяват и пресъздават реални ситуации и проблеми. Ако ги разгадаете, ще ви дадат ясна идея за това какво трябва да направите и в истинския свят. Или пък напълно разрешават проблемната ситуация. Например, за да преодолеете кризисния момент с лъвицата, трябва да победите един бизон с копие (на стената). И след това се сещате да си направите истинско хладно оръжие. Или пък за да може да преминете през вледеняващо езеро в дълбините на една пещера, ще се наложи да решите специален пъзел, изобразяващ бягащ елен в различни фази от движението. Хареса ми и скалния лабиринт, с който трябва да се преборите.

До различните подстъпи към неговите коридори има

специфични изображения

Среща се и един квадрат с характерен вид. Той съвпада с цветовете, изобразени на камъка, който Клем ви е подарил като дете. И ако следвате тази подсказка, ще намерите изхода. Но междувременно трябва да внимавате и да не изгасне факлата ви, защото тогава ще бъдете погълнати от вечен мрак. Тук е моментът да спомена и един факт, който, макар и маловажен, предизвика лека усмивка у мен. При пъзела с елените имате на разположение няколко символа, чрез които го управлявате. За край на опитите ви, един вид рестартиране на пъзела, се използва X, а за начало на нещо като видео, показващо движението на елена, служи ->. Очевидно още от незапомнени времена дедите ни са боравили със същите маркировки, които днес се използват при техниката...

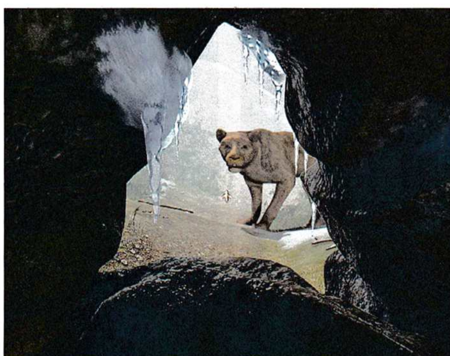
Автентичност

Допадна ми и това, че при скалните изображения, очевидно съвсем умишлено, са използвани известни археологически открития в тази насока от съответната епоха. Това придава определен чар и някаква илюзия за достоверност. За тези от вас, които се интересуват от подобни неща, покрай играта могат и да научат туй-онуй по темата, тъй като в ECHO има една вградена мини-енциклопедия. Надявам се, че с по-горния ред не прогоних половината потенциални купувачи, тъй като заглавието наистина си заслужава, а заучаването на факти си е само опция, а не задължителна част от програмата.

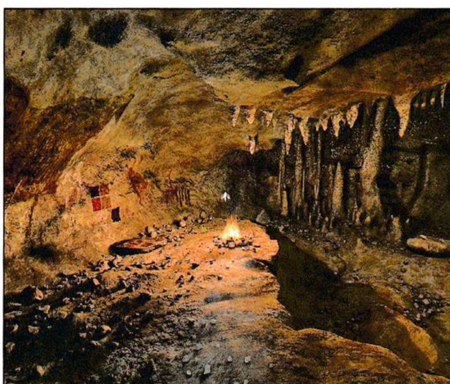
Един от минусите на играта, а те не са много, е че тя е кратка. Може да я превъртите за около десет часа. Трудността не е завишена, а и това, че всичко е логично, ускорява прогреса. Веднъж изиграна, ECHO не окуражава повторно потапяне в нейния свят, тъй като няма опасност да видите нещо кой знае колко различно. И все пак, дори в името на този един-единствен път изиграване, определено си струва да опитаме. Десетте часа от свободното ви време няма да бъдат напразно погубени в непрогледния мрак. Защото, както самото заглавие на играта ви шепне, там се спотайват древни тайни.

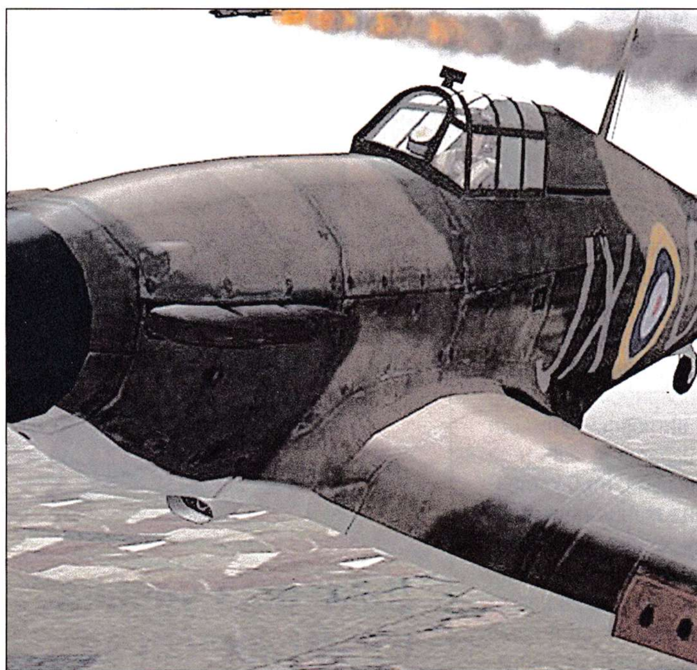
Лили Стоилова











Ето така трябва да се правят авиосимулатори днес...

PC XBox PS2 GBA

Battle of Britain 2: Wings of Victory

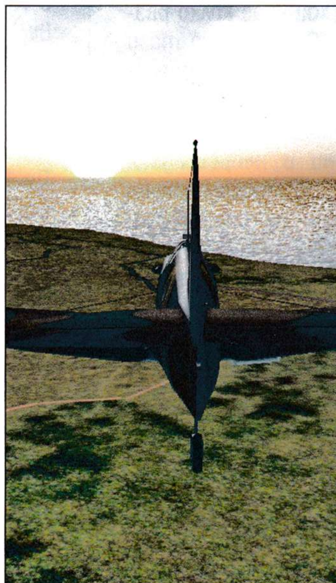
жанр: **Simulator** | издател: **GMX Media** | **http://www.gmxmedia.net/bob2/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0** | CD: **1**

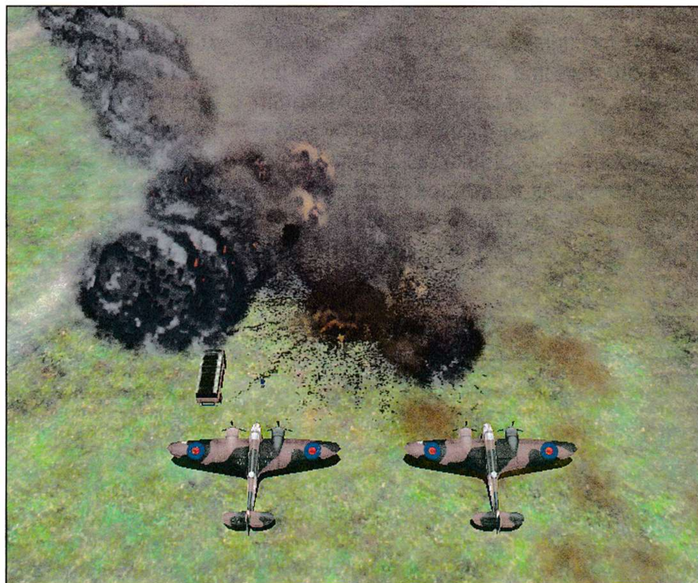
Битката за Британия – един от най-вълнуващите периоди от Втората световна война. Фашисткият ботуш тъпче Европа, а сега е дошло време да стъпи и на английска земя. Но какво е попречило на Третия райх да постигне тази цел? Отговорът се крие в небето и въздушните боеве между Луфтвафе и Кралските военно-въздушни сили...

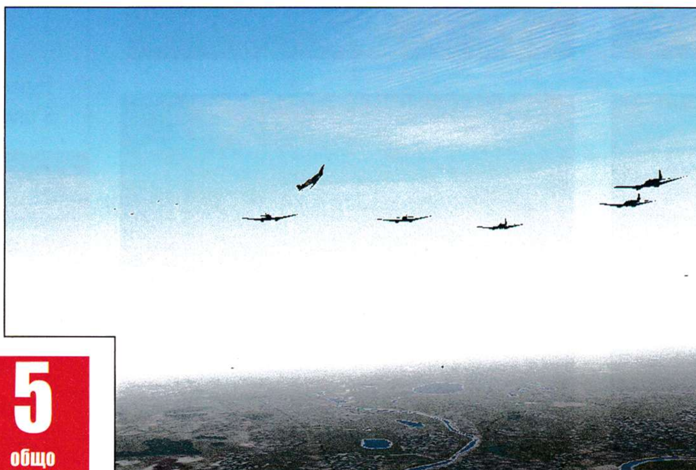
След кратка лекция по история да пристъпим по същество. Battle of Britain 2: Wings of Victory – геймът, за който иде реч, пресъздава точно този период от войната. Когато стартирате играта, пред вас се разкрива основното меню. Там може да избирате измежду две възможности – Instant Action и Campaign. Първата ви предоставя няколко готови мисии и ситуации за тренировка. В тази секция задачите се разделят на три периода – началните конвойни атаки, масираните нападения и тежките бомбардировки. Може да се впуснете в битките като пилот както на Луфтвафе, така и на Кралските военно-въздушни сили. Като за начало ще тренирате Turkey Shot – зад опашката на вражия самолет сте и единственото нещо, което трябва да направите, е да го свалите. Но това не е чак толкова лесно и току-виж се окаже в един момент, че врагът се е зад вас. Може да си премерите силите в дуел 1 на 1, отборно обстрелване и т.н. Общо взето тук нещата седят много добре и имате големи възможности за разцъкване.

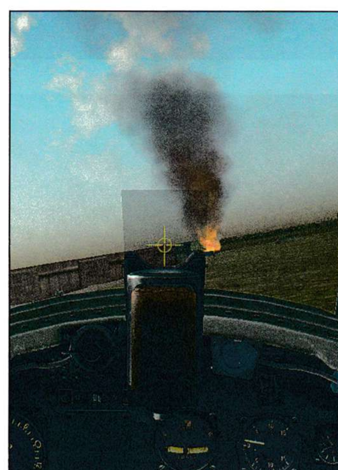
Кампанията

е вече друга бира. Тя пак се състои от трите периода, които споменах малко по-горе. Може да играете и от двете враждуващи сили. Интересното тук е, че имате цялата карта на Ламанша, като се изживявате и като обикновен пилот, и, в същото време, като командир, което внася стратегически елемент в играта. През по-голяма част от кампанията ще ръководите различните патрули от самолети на картата. Ще организирате атаки срещу противникови позиции или при наличие на недоброжелателни врагове ще вдигате под тревога ескадроните, с които разполагате. По време на битка ще вле-











графика	
звук	
геймплей	

5 общо

зете в ролята на някой от пилотите, за да се разправите лично с натрапниците.

Друг интересен факт тук е, че действието в играта се развива в реално време, т.е. докато вие си водите дадена битка, врагът може да организира някоя атака на друго място. Всичко това го научавате по радиото, тъй че веднага да може да отреагирате на ситуацията. След успешна бомбардировка над летище съперникът ви няма да може да атакува оттам, а ако унищожите някой радарен пост, то противниците ще бъдат „слепи" и по този начин ще забавите отбранителните им реакции. Друга важна подробност е, че разработчиците са се стремили да направят кампанията максимално достоверна спрямо историческите факти, тъй че хората, които си падат по тези неща, ще останат доволни. Присъстват и архивни кадри от войната, за да може съвсем да усетите атмосферата.

Самите битки

Преди всичко да спомена, че управлението на самолета може да бъде както реалистично, така и по-аркадно. В зависимост от стила ви на игра ще влезете в ролята на хардкор ас или ще действате в стил „дръж бутона за стрелба и цели всичко, що се движи". Битките, освен малки схватки между три-четири самолета, може да се състоят и от масови обстрелвания от по сто бомбардировача и още толкова изтребителя. И то само от едната от враждуващите страни. Има и други неща, за които трябва да се тревожите като турболентност, слаби ветрове, бури (за последните се съобщава по радиото), които могат да ви създадат доста проблеми. Да не забравяме и горивото (разбира се, може да се определя дали то да свършва или не). За да избягате от врага, имате възможност да използвате облаците като прикритие.

Друго интересно нещо са различните самолети. Може да пилотирате общо осем вида – по две модификации от ударния Хърикейн и изтребителя Спитфайър за британците и по два типа от изтребителя Месершмит и лекия бомбардировач Стука (за швабите). Всеки един от тях има характерни статистики като скорост, таван на полета и товар, които ги правят доста различни като стил на игра.

Графичната система

Това е може би единственият аспект, който вероятно ще ви развали удоволствието от играта. Обикновено не може да различите контурите на самолетите на по-голяма дистанция, а на средна те са яко ръбати. Ако решите да летите ниско над земята, за да разгледате забележителностите, няма да останете особено очаровани. Ще забележите, че всичко под вас е една обикновена плоскост, върху която са лепнати лошо направени спрайтове на дървета, ниви и сгради. И по мое мнение обещанията за „невероятно ефектни експлозии" си остават само на думи. Но явно това е разбираемо, при положение че се водят битки от по стотина самолета, а по-слабите машини може и да не се справят с тази задача.

Аудиото пък е на по-добро ниво – може да определите мощността на двигателя единствено по звука например. Изкуственият интелект също заслужава похвала. Вашите другари се движат във формация и я спазват доста прецизно.

Като обобщение може да се каже, че Battle for Britain 2 е доста приличен симулатор, който си заслужава вашето внимание, въпреки че може да се подразните от овехтялата визия.

Кирил Илиев



Поредният мото рейсър...

PC
XBox
PS2
GBA

MotoGP 3: Ultimate Racing Technology

жанр: **Racer** | издател: **THQ / Climax** | **http://thq.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **1**

Последните месеци бяха сухи на заглавия. И особено откъм рейсъри. Факт е, че има достатъчно гонки, но повечето от тях само утоляваха жаждата. В тази суша THQ изпращат третата част на MotoGP, която отново само временно ще задоволи апетитите ви за интригуващ рейсър с мотори.

След едно меко казано постно интро влизаме в главното меню. В момента, в който осъзнаваме, че тук няма да може да използваме гризача, се запътваме към... тренировката. Тя ще се види до болка позната на хората, играли предните части от поредицата. Ще се научите как да стартирате добре, за да дръпнете пред съперниците си, как да взимате по-остри завои или кога да използвате двата вида спирачки. Изобщо - как да управлявате успешно двуколесния звяр.

След като добре сте усвоили байка си, може да се впуснете директно в Grand Prix или Extreme (може би единствената новост в играта). Все пак, ако сте все още начинаещ, е добре преди това да потренирате в Quick Race, където да ошлайфате своите умения в управлението на мотора си, въпреки че някои от пистите няма да са отключени, докато не се впуснете в Grand Prix. Имаме и още една възможност – time trail. В този тип игра ще трябва да минете дадена писта за време.

Какво представлява режимът Grand Prix? Накратко, това е

моторният еквивалент на F1

Преди всичко тук ще трябва да създадете свой състезател и мотора, с който той ще се състезава. Имаме големи възможности за кустомизиране – вид на шлема, надписи по мотора и екипа на състезателя. Можете да определяте дори и неговата националност. После ще трябва да разпределите няколко точки из между четири показателя – максимална скорост, ускоряване, завиване и спиране. И както може да се досетите, тези характеристики играят ключова роля за поведението на машината ви върху пистата. С печеленето на състезания въпросните показатели се повишават. Общо взето тук не ви очаква нищо ново.

Но да хвърлим поглед и към режима Extreme. Преди всичко трябва да се спомене, че това представлява състезание с улични мотори, а пистите, на които се провеждат гонките, са в градове. Въпреки че авторите са обещавали по-богат асортимент за кустомизиране, аз лично не открих нищо по-различно от Grand Prix. Една от съществените разлики е в броя на състезателите – 10, а не 20, както е в Grand Prix. Пистите също са малко по-различни – лентата, върху която трябва да се движите, е опасана с огради, така че да не може да излезете извън нея, а по този начин не получаваме наказателно време за това, че сте се движили встрани от трасето.

Самите състезатели

както и техните мотори, които са предоставени за игра в Quick Race и Time Trail, са реални. Да, разпространителите са се постарали в тази насока и са купили лицензите. И характеристиките (максимална скорост, ускоряване, завиване и спиране) на всеки един от участниците са съобразени с представянето му през последния сезон. Общият брой на мотористите е 24. За жалост не може да избирате байк, а само състезател.

Графиката и звука на настоящата игра изглежда не са мръднали много от предишната част. Самите визуални настройки се правят извън играта в launcher-а, който поне предоставя богата гама от възможности. И въпреки всичко според мен MotoGP 3 не си заслужава отделеното време, освен ако не сте зажаднели ама наистина много за някой симулатор с байкове.

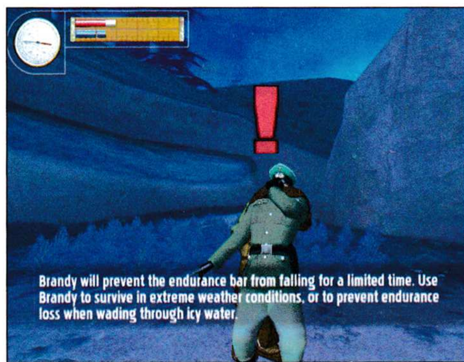
Кирил Илиев





графика	
звук	
геймплей	
4 общо	







Преборете се за живота си, ако можете!

PC
XBox
PS2
GBA

Pilot Down: Behind Enemy Lines

жанр: **Action / Stealth** | издател: **Oxygen Interactive** | **http://www.oxygenint.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win 98SE/2K/XP, DirectX 8.0c** | DVD: **1**

В края на 1944-та Втората световна война е в разгара си. На десетки места по цялото земно кълбо се водят свирепи сухоземни, водни или въздушни битки. Жертвите са безброй, милиони по целия свят едва-едва преживяват, световната икономика е срината, а войната продължава да изпепелява всичко, изпречило се на пътя ѝ.

Да бъдеш пилот на изтребител в това нелеко време е било огромно предизвикателство. Отчасти историята, пресъздадена в Pilot Down: Behind Enemy Lines, олицетворява съдбата на хиляди съюзнически екипажи на бойни самолети, свалени над чужда територия.

Всичко това се случва и с нашия герой Бил Фостър. През един ужасно студен зимен ден неговият изтребител бива улучен над Германия и той е принуден да катапултира. В този момент започва найстраховитото приключение в живота му. Забравил за войната и родината си, сега той има нова цел – да спаси собствения си живот. На какво е способен човек, за да осигури безпроблемното кръвообращение в тялото си, ще разберете сами, когато приемете ролята на главния герой в Pilot Down: Behind Enemy Lines. Успех!

Сюжет в комиксов стил

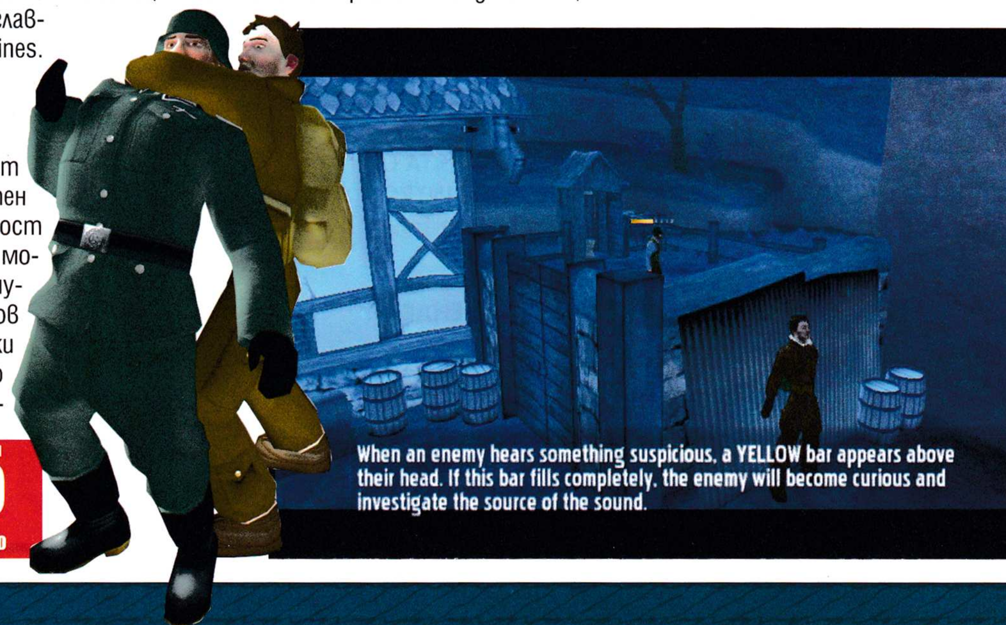
Историята на американския пилот Бил Фостър е разказана в страхотен комиксов стил. Тази идея набира скорост и е осъществена, тъй като в един момент създателите започват да се чудят как точно да разграничат своя нов продукт от купищата подобни геймки на пазара. Естествено, това е само една малка част от детайлите, благодарение на които играта може да претендира за известна доза индивидуалност.

Пътят на основния персонаж е осеян с всевъзможни препятствия, а неговата крайна цел е да се добере жив до швейцарска територия. От първата крачка до последните метри преди утопичната в съзнанието му спасителна граница, играта ви зарежда с едно-единствено чувство – инстинкт за самосъхранение. През цялото време сте напълно сам, далеч от приятели, роднини и братя по оръжие. Вие сте уплашени до смърт, а навсякъде около вас сноват немски войници. Ако сте готови да се изправите срещу тях и да покажете на какво сте способни, нека се впуснем в един по-задълбочен анализ на интригуващия геймплей.

50% стелт, 30% екшън, 20% RPG

През по-голямата част от "пътуването" си ще трябва да проникувате тайно или да издебвате тихичко измръзналите почти до смърт противници. Поради тази причина над главите на всеки от войниците се появяват различни индикации за тяхната алармираност. Червена, постепенно изпълваща се скала се показва тогава, когато вражески войник е видял нещо нередно. Жълта, когато е чул съмнителен звук и въпросителен знак, когато е объркан. При появата на питанка трябва да сте много предпазливи, защото тогава противниците стават адски наблюдателни и всяко ваше движение или стон може да се окажат фатални.

Освен тези индикатори има още един – той е син на цвят и се появява тогава, когато прилагате стелт-убийство на някой от враговете си. Тук ще вметна един съвет – когато видите група войници, по-добре ги заобиколете. Нивата са изградени така, че когато гадовете са двама или повече, те могат да бъдат избегнати, без да се налага да ги убиваме. Поне в повечето случаи. Екшънът заема значително по-малка част от играта в сравнение с други подобни заглавия. А каква точно ще е тя, зависи изцяло от вас. Достатъчно е само едно по-шумно движение от ваша страна и за секунди това ще доведе до сериозен обмен на амуниции.



графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Ролевите елементи се появяват на края на всяка успешно премината мисия. В зависимост от това колко от допълнителните задачи сте изпълнили и каква част от скритите предмети сте събрали, ще получавате различен брой точки опит. Те се използват за подобряване на девет показателя, които най-общо можем да обобщим в следните групи – бойни, стелт и сървайвъл.









Настинката може да е смъртоносна

За да не се налага да събирате всички вражески куршуми с тяло, е предвиден скромен, но ефективен арсенал, който се състои от пистолет, пушка и автомат. Към някои от тези оръжия ще може да прибавяте заглушител или оптика, което ги прави още по-смъртоносни. Ролевите елементи се забелязват с появата на показателя, отчитащ здравословното ви състояние. Това е скала, която измерва жизнените функции на героя. Когато му е студено и е гладен, има сериозен шанс да се разболее и да започне да киха, което увеличава риска някой противник да ви чуе. При пълното ѝ изчерпване, жизнените точки започват да намаляват и в крайна сметка умирате от студ или глад. За да не се стигне дотам, ще трябва да се храните и топлите. За целта ще може да палите огън, на който, освен че ще сушите дрехите си, ще печете месо и т.н.

Ако трябва да дам оценка на изкуствения интелект по десетобалната система, мисля, че не бих поставил повече от пет. Противниците са като коне с капаци. Явно са с доста слабо зрение и слух, а най-фрапиращ е фактът, че не обръщат никакво внимание на проснати пред тях трупове. Въобще не се впечатляват от това, че някой техен колега, с който са си говорили преди минута, сега лежи в локва кръв. Също така не се държат особено адекватно по време на битка, но всичко това е добре компенсирано от факта, че героят ви не носи много на бой и няколко заблудени куршума са напълно достатъчно, за да го гътнат.

Изчистена визия

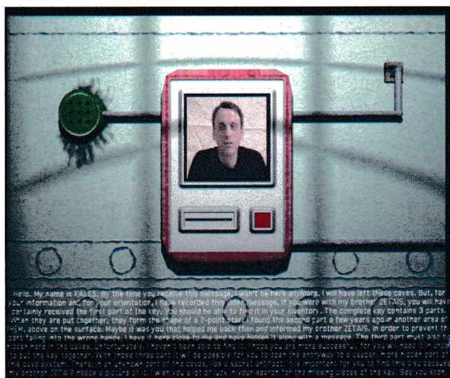
Имайки предвид плашещо ниските системни изисквания, при стартирането на играта очаквах да се натъкна на доста нелицеприятни гледки. Но в интерес на истината останах изненадан от това, което се появи пред очите ми. Най-напред, преди същинската част от геймплея, се накефих на комиксовия стил във встъплението. След това ми направи впечатление изчистената околна среда. Не знам защо, но имам чувството, че всеки обект, съставящ обкръжението, се намира на точното си място. Забелязал съм, че в стремежа си да правят игрите по-реални, голяма част от производителите наблъскват какви ли не предмети и детайли – в повечето случаи точно там, където не трябва.

Сполучлива комбинация

Много пъти съм изказвал мнението си за комбинирането на жанровете. Определено там се крие бъдещето на гейминдустрията и тази игра е изключително ярък пример, който потвърждава думите ми. Начинът, по който пичовете от KUJU Entertainment са обвързали три от най-популярните жанрове, е определено сполучлив. В крайна сметка пред себе си имаме една изключително приятна за изиграване, абсолютно ненатоварваща и плавно протичаща геймка, която бих препоръчал на всички читатели на списанието.

Така и така съм тръгнал да раздавам съвети, та ето и още един: момчета и момичета, фенове на компютърните игри, не бъдете прекалено критични към геймките, опитайте се да им се наслаждавате повече, а не да се съсредоточавате върху изтъкването на недостатъците им. Всеизвестен факт е, че няма идеални хора, перфектни женски гърди и компютърни игри без нито един бъг. Така че бъдете куул и си доставяйте повече фън, за да се зареждате с позитивна енергия.

Асен Георгиев



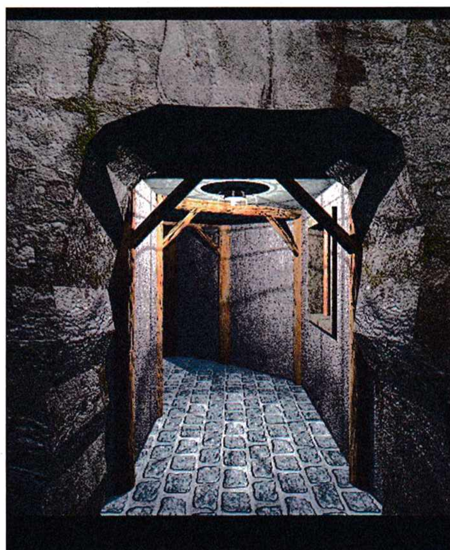


Царството на загадките

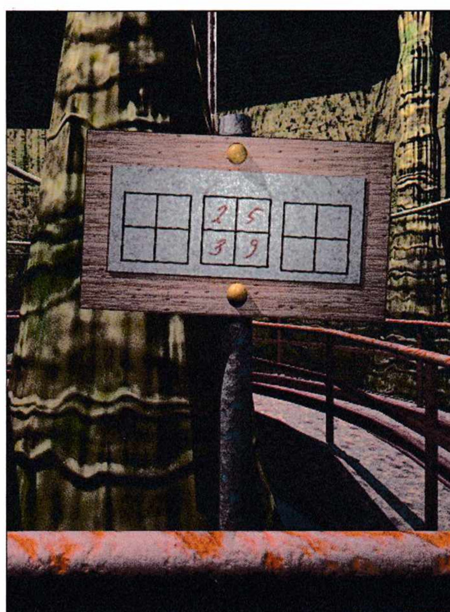
PC
XBox
PS2
GBA

RHEM 2

Жанр: **Quest** | издател: **Got Game Entertainment** | **www.rhem-game.com** | хардуер: **P 600 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**







След дълги години пред щайгата установих, че алтернативното джиткане става все по- и по-примамливо. При един явен момент на пренасищане човек има нужда от две неща: малко почивка и нещо различно. За щастие тези елементи не са чак дотам невъзможни: по отношение на първия страната ни е страхотна, а относно втория – по света има добри индивиди с малко постранни представи за нещата, които успяват да пуснат някоя и друга прилична неконвенционална игрица.

В настоящия случай чудото, за което ще отделя следващите редове, се казва RHEM 2 и представлява най-оплетената компютърно-базирана главоблъсканица, излизала на пазара (поне) от издаването на първата си част, наречена просто RHEM.

Загадки

Историята на Епизод 2, както и тази на оригинала, е малко объркана и неясна. Основната идея е, че трябва да се стигне до артефакт, скрит в подземие, който трябва да бъде фотографиран. Защо точно...? Не се знае. До голяма степен всичко, което се случва, е свързано с първата игра. Като опит за пояснение тук-таме присъстват малки филмчета, в които един индивид със здрав немски акцент дава кратки обяснения с практически нулев смислов ефект. Клипчетата са адски дразнещи, но човек трябва да изтърпи поне първото, тъй като е единственото малко нещо, което му дава някаква частично пряка информация. Други подсказки почти няма, но това не е голям проблем поради факта, че произведението е страшно отворено. Крайната цел е една, но пътищата и комбинациите, по които може да бъде достигната, са многобройни...

Основата на всичко

В RHEM 2 са пъзелите. До определена степен разгадаването на повечето от тях води до отварянето на нови пространства, зад които има още подсказки, които разнищват историята и помагат за решаването на трети съвсем отделни

графика 
звук 
геймплей 
4 общо

чудеса. Често елементи, които се намират на най-различни места и притежават каква ли не форма, могат да имат значение за разчепкване на някоя от загадките. В RHEM 2 няма прости отговори. Повечето главоблъсканици изискват солидно мислене, поне малко математически напъни и много, ама много отворен подход, при който асоциациите са добре дошли. Ако нещо заприлича на часовник, вероятността елементите му да имат нещо общо с числото 12 или стрелки е голяма.

За малко разсейване в действието се срещат и няколко артефакта, които могат да се прибират в инвентарната чантичка на героя и да се използват при нужда. Някои от тях нямат голямо значение, но други са изключително важни и имат пряко отношение към достигането на финалната победа.

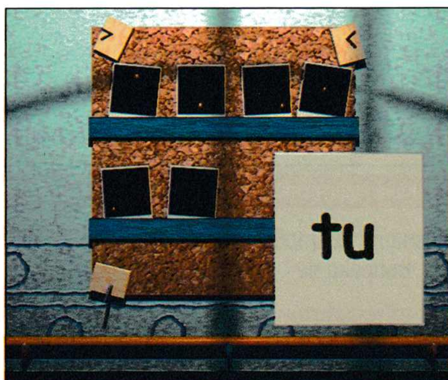
Наръчник на картографа

Подземието, из което се подвизава наша милост, не е много голямо, но въпреки това разходките из него могат да се окажат доста объркващи. В играта има нещо като компас, но идеите, които се крият зад него, са по-сложни от половината пъзели. Дори ако сте индивид с добра пространствена ориентация, можете да се залутате здраво. В случая има две възможни решения на проблема. Може да се опитате да си направите карта. А ако ви мързи, влезте в интернет, пуснете си едно гугълско търсене и изкопайте някоя готова. Чудото не е голямо и се разпечатва на лист хартия без никакъв проблем.

Контрол и картинки

Всичко във вселената на RHEM 2 се управлява с едно-единствено натискане на левия бутона на мишката. Фактът изглежда доста приятен, но идеята не цели безкрайно шукаритетно опростяване. Номерът е, че заедно с версията си за PC чудото излиза едновременно и за Macintosh, които, въпреки богохулните опити да пуснат опашата периферия с две копчета, все още се придържат към еднобутонието.





По отношение на графиката положението на игрицата е малко по-сложно. В тези дни ми е наистина трудно да класифицирам RHEM 2. От една страна, картинките са си за чиста единичка: движение практически отсъства, гледната точка е от първо лице, героят се мести от точка в точка и всичко прилича до голяма степен на извратено слайдшоу. Но от друга, това леко дразнещото усещане се губи почти веднага след началото. Значението на картинките за цялостното възприятие е твърде минимално. Хората, които са свикнали с милионите полигони и милиардите цветове, могат и да не схванат идеята, но всички, които са виждали титаните на родната киберпромишленост Правец 8 и 16 и последвалите ги капиталистически машини, биха схванали и преглътнали визията на играта. В първите години на сериозен гейминг машините бяха слаби, цветните монитори работеха често на убийствените 60Hz (ефектът за очите от половин час джиткане се равнява на ситното нарязване на три кила лук) и въпреки това всичко си беше перфектно...

Писукания

Звукът на гигантския пъзел е пълно копие на картината. Античната простота извира на талази от всеки ъгъл. Но за разлика от много други игри, при които писуканията са просто фон, в RHEM 2 всяко пето поскърцване си има своето значение. За пример още в самото начало натискането на един невинен бутон води до звук от отваряне на нещо, някъде, далеч... Нещото е врата, а това къде се намира, е въпрос, над който играчът трябва да се потруди с прилична доза ентусиазъм.

Всъщност комбинацията на аудио и визуалните страни е добра, той като особеностите водят до това, че изискванията на играта са смешно ниски. Ресурсите, които гълта чудото, са достойни за някое PDA от среден клас. RHEM 2 би тръгнала на който и да е PC компютър, пък бил и той на поне десетина години, стига да има чистичко CD и какъвто и да е работещ мишок.

Изберете различното

RHEM 2 не е никак конвенционална и със сигурност няма да стане хит. Това е игра, която се разцъква изключително бавно, препоръчително с лист и химикалка. Заглавие, предназначено за хора, които обичат да си разтягат мозъка или за сноби, които искат да оставят такова впечатление у околните. Ако принадлежите към една от тези две категории, намерете я. Ако не – не се и замисляйте. Геймката е специална, твърде възвишена и главонатоварваща.

Сергей Ганчев

Иска ми се да започна статията с онова, което ми направи най-силно впечатление в играта. То, съответно, е и най-важното. Първата картина, която изкача в съзнанието ми, когато се сетя за Voyage, е петел, който бодро крачи в клаустрофобична капсула, изстреляна в Космоса. А коментарът на главния герой за ситуацията е: „He's awfully gay!". :-) Все си мисля, че причината за тази реплика е следната – животинката явно наистина много жизнерадостно е кръстосвала малкото пространство, но и героят прекарва немалко време сам с тази кукуригаща птица насред нищото. Та, какъв точно смисъл е влагал може да се поспори…



I'd fly to the Moon and back...

Voyage

PC
XBox
PS2
GBA

жанр: **Quest** | издател: **The Adventure Company** | **www.adventurecompanygames.com/tac/voyage** | хардуер: **P 800 MHz, 64 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **2**

Сега, след като си казах простотийката, която ме мъчеше, мога спокойно да мина и към важната част. Гореспоменатият герой е Мишел Ардан – френски авантюрист, в чиито образ създателите са внесли някакво комедийно излъчване. Още със стартирането на играта го виждаме как се подхлъзва и пада, косата му стърчи във всички посоки, а от лицето му се носи някаква лукавост, че дори и дяволитост. Хуморът обаче далеч не е основна цел на играта и няма опасност да си умрете от смях. Приключението е насочено по-скоро към онези от вас, които обичат да разглеждат и изследват чудновати и непознати светове.

Въпреки че

пътешествието ви отвежда на Луната

това не е онзи пуст планетоид, който познаваме днес, а едно изключително живо място, обсипано с растения и различни агресивни форми на живот, които ви посрещат още в самото начало на вашето нахално, според тях, и нежелано гостуване. А по-късно се оказва, че тя крие истински мистерии. Под привидно дивото и недоразвито излъчване, което ви се набива на очи, се спотайва един много дълбок пласт цивилизация – древният лунарен народ. Ще започнете разследване, което ще ви разкрие тайните, скрити в гробниците, оставени като наследство от тази раса.

И докато това може би наистина е най-основната част от историята, то далеч не е единствената насока, в която тя се развива. Предлагат ви се и подистории. Мишел започва пътуването си с двама свои спътници (ако не броим любимия ми петел). Когато се свестява, вероятно припаднал след изстрелването на капсулата в Космоса, вижда, че и двамата лежат в несвяст. Втори поглед към приятелите му – Барбикейн (президент на клуба на стрелците) и капитан Никол – обаче му поднася жестоката истината. Те са мъртви. Единият е прострелян, а другият лежи с течаща в кръвта отрова и с пушка в ръце. Ситуацията се усложнява още, когато у дрехите и на двамата са открити писма от дама на име Диана, която потвърждава пред всеки един, че обича именно него. По-късно става ясно обаче, че тя е имала непреодолимо желание да последва някой от тях в приключението ви към Луната (или „I'd fly to the moon and back if u be my baby" се перифразира на "I'd be your baby if u fly me to the moon and back"). Но не щеш ли, докато разследвате смъртта им, се натъквате на друго полуобгорено





графика	
звук	
геймплей	
4 общо	

писмо, което разкрива истинската причина приятелите на Мишел да са мъртви. А тя е благородството им.

Събитията, които се случват, са показани чрез директното развитие на историята в играта и много малко на брой видео файлове. По-различното при Voyage е, че най-главните неща се предават повторно и от „разказвач", който озвучава тяхното представяне със скици. Това доизяснява и най-малкия детайл, ако се съмнявате в нещо, но може и да има обратен ефект и да се чудите защо ви се набиват в главата едни и същи неща...

Каквато и информация за играта да решите да потърсите в нета, винаги ще попаднете на гръмката (анти? :-)) реклама, че заглавието е



по роман на Жул Верн



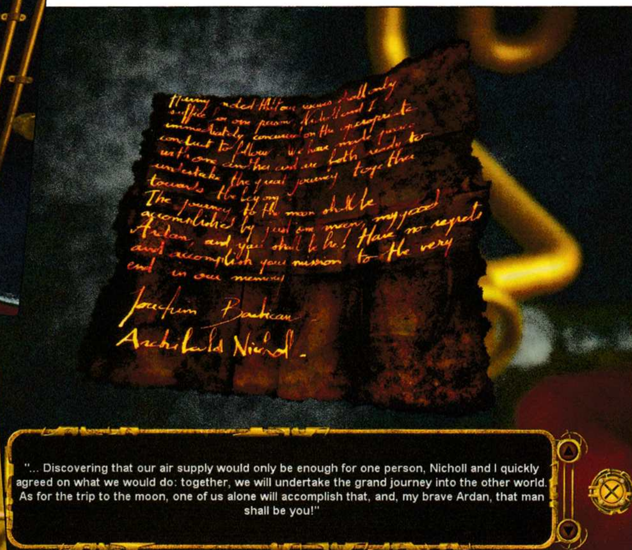
Не че ми прави чест, но по принцип не съм най-големият фен на този писател (или най-запаленият читател въобще) и малко трудно това ще ме грабне. Все пак уловката тук е, че дори и да харесвате творчеството на Жул Верн, точно това не е най-подходящият начин за реклама на играта, защото тя не се придържа стриктно към никой негов роман. Наистина – заимства някои идеи от две книги – „От Земята до Луната" и „Около Луната", но приликите се изчерпват доста бързо още в самото начало и основната заслуга за това е на създателите от Kheops Studio.

Играта се върти основно около

елемента "изследване"

Например трябва да проучите растителността, за да видите кои плодове стават за ядене и кои не. Някои определени видове ви дават специални умения. В по-напреднал стадий на играта ще се доберете и до лаборатория и ще се наложи да поправяте капсулата, с която започвате пътуването си. Много от задачите имат повече от едно решение. Съществуват и разнообразни по вид пъзели – например механически, гореспоменатите химически или пък звукови. В самото начало на играта ще се изправите и срещу загадка за време. Особено ми допадна това, че ако не се справите и умрете, не е нужно да имате сейв, за да продължите. И дори запазвате предметите, които сте взели тогава, когато е започнало да тече времето. По този начин всички действия, извършени при предния ви опит, се запазват и (като не хабите време за тях) този път шансовете ви да се справите се увеличават. Друга особеност по геймплея е, че можете да вземете максимум три еднакви предмета (например храна), въпреки че инвентарът ви изглежда доста обширен. Прочее менюто, което го представлява, има неясно защо усложнен вид. Всъщност управлението е достатъчно лесно, въпреки всички разграфявания, които са леко стряскащи в началото.

Интересно е, че е засегнат и елементът "развитие на героя". Така например има определени ситуации, с които не можете да се справите, ако преди това нямате достатъчно добро разбиране за заобикалящата ви среда (нещо като по-



добряване на уменията при RPG).

Voyage има и типична визия, за съжаление характерна по-скоро за по-старите игри в жанра. Ще се наслаждавате и на невероятни панорамни изгледи. Музиката пък отново напомня за слабо засегнатия комедиен елемент – подчертава причудливия характер на обстановката, но внася и забавни, леко подадени закачливи нотки.

Общо взето... Аз съм си за петела като най-запомнящо се нещо от играта! :-D. Ако сте по-напред в умственото развитие от мен (шансовете са големи ;-)), може да изиграете Voyage и заради някоя по-стойностна причина. Авторите са се погрижили да има и такива. Само си изберете една от многото.

Лили Стоилова

След няколко години на забвение гейм-индустрията отново се захвана с жанра на танковите симулатори. Този път към него са обърнали поглед разработчиците на ниско бюджетни игри от Sylum Entertainment. Кооперирането с издателите от Merscom Game Publishing явно е вдъхнало известна доза кураж в сърцата на тези дизайнери, за да се насочат в област, изведена почти до съвършенство от по-стари игри. Помните ли Operation Tiger Hunt от 2002-ра? А още по-древният Panzer Commander от 1998-ма? Може би разковничето е в определението "аркадна", което самите програмисти така услужливо са лепнали на WW II Tank Commander.

Симулатор или аркада?

Ще започна с предисторията на играта. Както сами се досещате, ще влезете в ролята на танков командир. Вашата машина е M4 Sherman. За да се придаде героичен оттенък на действието, вие не се сражавате в коя да е войскова част.

Принадлежите на най-елитната - Четвърта бронетанкова дивизия

която се намира под командването на легендарния генерал Патън. Оттук нататък е ясно какво ви очаква. Ще трябва да громите нацистите из цялата Нормандия, та дори и в Белгия. Няма да има почивка, докато не изтласкате немците на изток от Рейн. Естествено, някои от мисиите пресъздават култови сражения за американската армия.

Ще спомена най-известните като битката при Бастон, в която се налага да помогнете на обкръжената 101-ва въздушно-преносима дивизия или операция "Кобра", когато отблъсквате две бронирани формирования на СС. Но за съжаление героизмът на събитията, върху които се базира играта, се простира само до сюжета. Още в самото начало човек неизбежно се сблъсква с факта, че това е по-скоро аркада, отколкото симулатор. Аз лично доста се разочаровах. Очаквах Tank Commander наистина да симулира нещо, и да бъде проявена поне малко фантазия и оригиналност, а в действителност участвах във

PC
XBox
PS2
GBA

World War II Tank Commander

Жанр: **Arcade Tank Sim** | издател: **Merscom Game Publishing** | **www.merscom.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **1**







графика
звук
геймплей
3 общо

FPS с танкове

Камерата има само две положения. Едното представлява своеобразен изглед от първо лице като погледът е точно над куполата. Другото по-скоро прилича на трърд пърсън и гледката е отзад и отгоре. Изглед от вътрешността на машината не се предлага. Липсата на тази "екстра" вероятно се определя от прекалено опростеното управление на бронираната техника. Достатъчни са само стрелките и мишката. Скоростта на придвижване е константна и не може да се контролира. Данни за натоварването на двигателя и за температурата му отново отсъстват. Той естествено никога не загрява. Разработчиците дори са ни спестили необходимостта да избираме между кумулативни или осколъчни боеприпаси в зависимост от целта. По всичко се стреля с еднакви снаряди. Тези детайли присъстват и в най-старите симулатори, за които се сещам. А тук просто ги няма.

Сега ще разгледам и

аркадния геймплей

на играта. Най-отличителната му характеристика е липсата на динамика. През всичките нива има два типа задания - да действате сам или в група. А целта е една - да унищожите всичко по пътя си. Ескорт на конвои, защита на възлови места, спасяване на обкръжени или атака на градове - това са само думи, целящи да създадат впечатление за голямо разнообразие. А такова няма. Всяка една от десетте мисии съдържа в себе си няколко задачи. Това ви дава шанс да се насладите и на двата възможни сценария. Обикновено започвате нивото заедно с още два танка. По пътя те или отпадат, или остават да пазят тила и последната битка най-често я водите сам. Чакат ви дълги и скучни преходи, докато се доберете позициите на немците, които са лесно предвидими. Стига се дотам, че в град Нанси направо провеждаме една стелт мисия, защото нацистите са зад всеки ъгъл и се стреляме от упор. Това прави играта доста лесна. Особено, когато сте в компанията на още няколко Шърмана. Пускаме ги напред да поемат огъня, а вие отдалеч, без да бързате, пуцате по мишени. Интересен феномен е умението на вашите хора с часове да обсипват със снаряди някой немски панцер и той да не гръмва. Наистина е странно, но е необходимо и вие да го улучите. Понякога дори само веднъж е достатъчно, за да го извадите от строя. Какво да прави човек - такива са правилата на геймплея.

Следващото нещо, което ме подразни е

уникалната непробиваемост на американските машини

Както всички знаем от историята M4 Sherman не е бил най-добрият танк през войната. И когато с няколко изстрела мачка Тигри и Пантери, а почти не понася поражения, на човек му идва да ревне. Към това мога да прибавя, че всеки унищожен панцер оставя след себе си аптечка или муниции, а често и двете заедно. С тези бонуси липсата на сейвове през нивата изобщо не може да ви притесни. Любопитно е, че танковете и оръдията не са най-опасните ви противници, а невзрачните базукари правят най-много бели. Просто те са трудно забележими, клекнали в тревата, и спокойно могат да ви вкарат добър демидж преди да ги локализирате. И все пак най-куцият юнит определено са немските пехотинци. Те са толкова миниатюрни, че дори с картечницата е трудно да ги уцелиш. А не може да продължиш напред, без да ги елиминираш. И обикновено трябва да похабиш цял снаряд, за да ги убиеш. Лека утеха ми донесе фактът, че все пак са необходими само три изстрела, за да взривиш Пантера и пет за Тигър. Тази правилна диференциация внася мъничка доза реализъм в играта.









Бюджетен енджин

Сега е необходимо да разкажа и за визуалната опаковка на този "смайващ" геймплей. Tank Commander се задвижва от старичкия енджин на Sylum, наречен S. E. E. D. При него е характерно приемливо качество при близките обекти и ужасно - при отдалечени. Това е причината вашите танкове да изглеждат готино за разлика от немските. Вражеските машини просто изплуват ненадейно от мъглата, наречена край на видимостта. Всички дървета и къщи доволно си приличат. Това може да се каже и за повечето реки и хълмчета. При взривовете и димните ефекти липсва нужната зрелищност. Те са абсолютно идентични. В тях няма и капчица проявено въображение. Убитите войници и взривените танкове изчезват след секунди. Най-приятният специален ефект определено са слънчевите отблясъци, но те не могат да компенсират останалото. Дори гласовете на командирите на съседните машини са толкова равнодушни и монотонни, все едно четат разписанието на влаковете, а не се намират на сред битка.

В заключение няма да се съгласи с още едно твърдение. Издателите на играта я анонсират като подходяща както за геймъри, така и за закоравели фенове на танковите симулатори. С две думи - всеки ще ѝ се израдва. Убеден съм, че, освен да задоволи начинаещите, WW II Tank Commander няма какво да предложи на позапалените по този жанр геймъри.

Димитър Трифонов – Димò

Иска ми се да започна с това, че цялата концепция на тази игра е сбъркана. В смисъл – има "дейтинг" симове и те се котират добре, нали? Но въпросът е, че това се случва предимно сред тийнейджърската част от геймърската аудитория. А за да бъдем и по-прецизни – сред по-нежната. То си е сложен процес, свързан с женското хормонално ала-бала и предпочитанието му да флиртува когато и с каквото може. На нас си ни дайте да колим и бесим в някое шутърче, за да сме доволни. Е, може би бих поразцъкал Singles за час-два, колкото за обща култура, но единствено сред приятелки съм виждал вманиачаване по този род игри. Ето защо 7 Sins, която можем

Трябва да се пише нещо и за такива игри...

PC
XBox
PS2
GBA

7 Sins

жанр: **"коч" сим** | издател: **Monte Cristo** | **www.7sins-game.com** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

да определим най-точно като "коч" симулация, таргетва теоретично несъществуваща аудитория.

Сериозно, замислете се: кое девойче би искало да цъка от името на брадясал плейбой на средна възраст и кой себеуважаващ се пич ще седне да доказва мачизъм пред слабо текстурирани фимейли?

Жега

Не бре, не ме е напекло слънцето. Е, всъщност така и стана, но ме изби в друга посока. Явно е обаче, че авторите от Monte Cristo ги е понагряло малко повечко по пясъците това лято и, вдъхновени от редовните плажни забивки, са решили да претворят преживяванията си в игра. Ама то едно е да искаш, друго е да можеш и съвсем трето е готината бамбинка от дискотеката да ти пусне. А и дори и най-добрата идея за отглеждане на домати при кофти финансиране и реализация води до малки, червени, мутирали недоносчета. И ето точно това си имаме. Един брой коч, както вече споменахме – не първа хубост, с гооооолеми амбиции да стане мастър ебача на всички времена.

Един брой път на развитие с различни, но много минималистични (както могат да се характеризират някои телесни придобивки на коча, бай дъ уей) разклонения от него, толкова прилежно затрамбовани от производителите, че чак ти става мило. N на брой неща от женски пол с нереално големи и ръбати пиксели на гръдния кош и общо

АйКю на тефлонов тиган

Да, ако искате да намекнете на приятелката си колко куха може да бъде една лейка – подарете ѝ това заглавие. Тук жените са не просто тъпи – те са инфантилни, себични създания, водени от две желания – да си наместят прическата и грима в някой фризьорски салон и ръката в нечий дълбок джоб. Вашата задача е да ги омаете, водейки ги до разюздан секс и могъщ оргазъм.... или не.

Представете си възмущението ми след няколко часова свалка (то не бяха ланци, перчене с мускули и обещания, че ако ми пусне, ще я пусна в киното, но да не изпадаме в подробности) се стигна единствено до грозноватото филмче, където мацката дори не благоволи да се съблече изцяло!

Изобщо какво да кажа за игра, в която уж всичко трябва да се върти около секса, свалките и половия живот като цяло, но няма дори едно дигитално зрънце. О, възмута!

Казах ви, че заглавието е концептулано сбъркано, нали? В крайна сметка цялата манджа с грозде не е нито финансов симулатор с еротични сегменти, нито виртуална чикинана, нито нищо. В опита си да задоволят всички дизайнерите са спечелили един тесен кръг от хора, които да прецакват други, подарявайки им играта. И толкова.

Всички обещания от рекламите и предварителната информация по заглавието биват разбивани на пух и прах още в първите 10 минути. В следващите 10 се стига до силно отегчение, а след около половин час и – до тотална неебателност. Така че който иска да сваля мацки в Ейпъл сити, прав му път. Аз отивам да проверя какво става с тях по клубовете тази вечер...

Георги Панайотов

графика	■■■■□□□□□□
звук	■■■□□□□□□□
геймплей	■■□□□□□□□□
общо	3

Ако искате да застанете зад волана на полско фиатче, притежаващо 122 конски сили под капака си, определено 2 Fast Driver е играта за вас

2 Fast Driver

PC XBox PS2 GBA

Жанр: **Racing** | издател: **Play Publishing** | **www.play-publishing.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0** | CD: **1**

Съществува една мания, свързана с автомобилите, която е способна да зариби всеки, който наскоро се е сдобил със собствено возило. В началото повечето хора си мислят: "на мен ми трябва четириколка, която да ме вози и не ми пука за външния ѝ вид". След два месеца вече са преминали на стадий: "а защо не направя така, че колата, която ме вози, да изглежда добре и да съм по-атрактивен". Впоследствие в мозъка на сравнително младия автособственик започват да се въртят мисли за по-добри амортисьори, лети джанти, ниско-профилни гуми, стерео уредба в комбинация с няколко огромни колони, скрити в багажника и т.н.

Не от всяка кола обаче може да излезе нещо интересно. Както от всяко дърво свирка не става, така и от който и да е автомобил "резачка" не се получава. :) Все още не съм виждал някое яко наточено полско фиатче да бръмне покрай мен по Цариградско и да се шмугне с космическа скорост по разклона за Дружба. Да, това определено не може да се мярне по софийските улици, но пък е напълно възможно в новата игра, подготвена ни от полящите от Play Publishing.

Честно казано, по отношение на

нови идеи, графика и геймплей

тя издиша в някои отношения. Или с други думи – не е нищо особено. За сметка на това обаче 2 Fast Driver предоставя възможност за избор между десетина различни модификации на полско фиатче, които варират от 26 до над 110 конски сили. За да бъдат по-достоверни, състезанията се провеждат в седем различни местности, като във всяка се осъществяват по няколко гонки. Чрез променяне на маршрута в отделните места става възможно обособяването на около 30 различаващи се едно от друго трасета.

Тук е моментът да споделя с вас, че ако сте решили да изпробвате играта, трябва много да внимавате с чек-поинтовете. Те са разположени през определено разстояние и се състоят от две поставки, отстрани на пътното платно. Ако минете извън тях или пък ги блъснете и не се провреете през тях, няма да ви бъде отчетено време и няма да можете да завършите състезанието, докато не се върнете и не направите всичко така, както си му е реда.

Управление и противници

Първата кола, която ще имате възможността да карате в 2 Fast Driver, събира под капака си едва 26 конски сили. Естествено е при това положение управлението да е много удобно и приятно. И в действителност е точно така. С натрупването на повече мощност под капака шофирането става съвсем малко по-трудно, но в крайна сметка си остава кул. Противниците постоянно се опитват да те избутат от пътя, да те засекат или просто да те подпрат така, че да се размажеш челно в някое дърво, стърчащо край пътя.

Най-дразнещият момент в цялата игра е фактът, че няма опция за рестарт на състезанието. Ако изостанете много от опонентите си и искате да се пробвате отначало, трябва да излезете в основното меню и оттам да се пуснете отново. Също така трябва да отбележа, че въпреки ниските възможности на колите, с които се ръчкате, състезанията въобще не протичат много гладко. Найчесто са доста оспорвани и за да спечелите, не трябва да се удряте сериозно през всичките обиколки, защото иначе ще се забавите прекалено много и ще загубите всякакви шансове за победа.

Асен Георгиев

графика	
звук	
геймплей	
4 общо	

Още с пускането на футуристичния рейсър, с който ще ви занимая в следващите редове, от нищото ме халоса чукът на спомените. Въпросният конзолен порт, наречен Powerdrome, адски много ми напомня на една много стара и може би забравена от повечето хора игра. Slipstream 5000 говори ли ви нещо? Геймка на може би повече от десет години и, по мое лично мнение, най-добрата състезателна игра, която успя да се открои на фона на шаблонните автомобилни рейсъри. Няма да забравя красивите (за тогавашния стандарт) писти и възможността за обстрелване на противниците, които яздеха яко бързи футуристични машинарии на въздушна възглавница.

Високите скорости не винаги са гаранция за приятни усещания



PC
XBox
PS2
GBA

Powerdrome

жанр: **Racer** | издател: **ZOO Digital Publishing** | **http://www.zoodigitalpublishing.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 98/XP, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Един детайл може да развали цялостния облик...

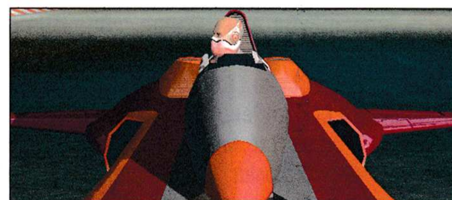
Може би е добре да отбележа още в самото начало, че конзолната версия на Powerdrome е оценена повече от положително от по-голямата част водещите гейм-сайтове. Обаче на всички ни е ясно, че при създаването на портове често се получават здрави сакътлъци. Като в случая е станало и с Powerdrome.

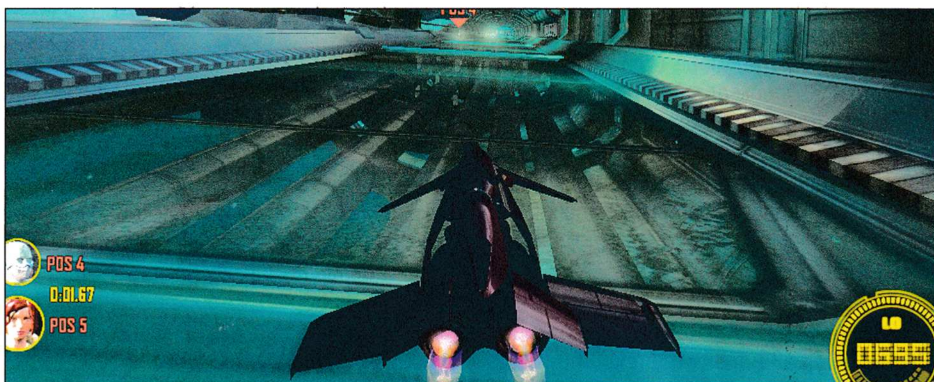
Най-сериозният проблем е управлението. Този недъг, който най-вероятно не е "родилен", а се е получил при преобразуването на играта в компютърен вариант, е толкова дразнещ, че може да принуди всеки средностатистически геймър да се хвърли с все PC-то си през прозореца. Производителите на геймката се хвалят, че тя разполага с голямо количество писти, красива графика, различни персонажи, възможност за мултиплейър сблъсъци и т.н., но всичко това става абсолютно неизползваемо, като се има предвид

безумно трудното управление

Честно казано, ръчкал съм какви ли не геймки, свързани с любимите на всички ни високи скорости. Наистина, обикновено, когато става въпрос за игра с автомобили, управлението е сравнително по-лесно. Защото все пак те са стъпили на земята и поради някои физични закони сцеплението е доста сериозно и съответно – контролирането им е по-нормално. Когато обаче нещата опрат до футуристични джетове, движещи се чрез въздушна възглавница, нещата винаги са седели по друг начин. Управлението си е трудно по default. И все пак не бях попадал на геймка, на която да не успея да свикна. Както всички знаем обаче, за всяко нещо си има първи път.







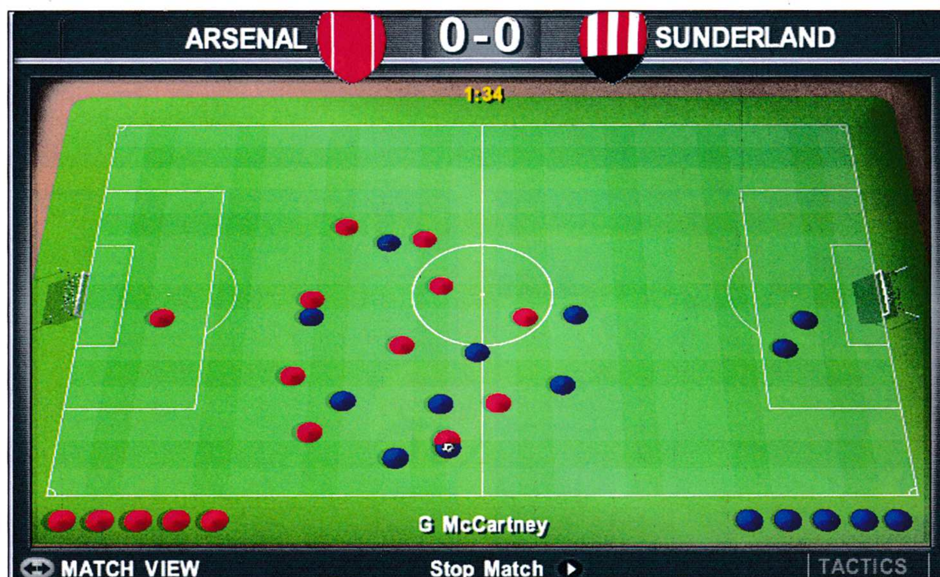
С ръка на сърцето казвам, че е почти невъзможно да се научиш да контролираш развиващите над хиляда километра в час превозни средства, които се срещат в Powerdrome. След около има-няма и 60 минути съсредоточено пилотиране най-вероятно ще успеете да минете първото трасе, което е в пъти по-лесно от всички следващи. Много е жалко, че в опитите си за постигане на по-висока степен на реализъм (това не беше ли футуристичен рейсинг?) производителите направо са се унесли и съвсем са забравили, че все пак тези хипербързи машинарии трябва да могат да се управляват. Нямах възможността да пробвам играта в конзолния ѝ вариант, но съм 90 процента сигурен, че там нещата не седят по този начин. Все пак има разликата оттук до небето между джойпадове и клавиатурата.

Жалко, че Powerdrome изглежда прилично. Но с това управление не мисля, че ще се намерят хора, които да я оценят. Лично аз смятам, че в идеята има хляб. Но просто всичко трябва да се изпипа и най-вече – да се предостави по-лесен начин за пилотиране. Нека производителите да си опичат мозъците и да се захващат за работа.

Асен Георгиев

графика 
звук 
геймплей 

3 общо







Червени и сини точки си подават топка – какво повече да кажа...

Premier Manager 2005-2006

PC | XBox | PS2 | GBA

Жанр: **Manager** | издател: **ZOO Digital Publishing** | **http://www.premiermanager.info** | хардуер: **P 733 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.1** | CD: **1**

Честно да си призная, еуфорията около тъй наречените "футболни мениджъри" ми е малко чужда. Сигурно защото още от малко пишлеме си падам леко мързел, така че цялото това преглеждане на безкрайни статистики за фланелките на отбора, седалките на стадиона и любимото ядене на треньора на вратарите ми се струват безкрайно трудоемки. Мдаа, не ставам за "менажер" – току-виж съм оставил половината състав без заплати. :) Ако бях аз, щях да екипирам Роналдо с някоя по-тежка брадва и да го пусна да се оправя със съпротивата, докато приключа със строежа на бункери около подстъпите към вратата... Но стига толкова за мен.

Дръж печката, печката! (тактическо указание)

Целта на играта е да поемете даден футболен отбор и да го ръководите във всички аспекти на тази дума. Тренировки, заплати, трансфери, рушвети... ахъм, всичко е във вашите ръце. Та, докато тествах настоящото заглавие, се чувствах точно като мениджър, само че без бирата и кебапчетата след мача и чалгапартито в БИАД. Само дето за съжаление и от самолет си личи, че творбата на хората от ZOO не може да стъпи и на малкия пиксел на сегашните лидери в жанра – Total Club Manager или Football Manager. Общо взето тя предлага горе-долу една пета от съдържанието на двата колоса. Разполагате с избор от около 10,000 футболисти (според създателите, не съм ги броил лично), 14 дивизии и 12 шампионата в шест страни (традиционните Англия, Франция, Германия, Италия, Испания и Шотландия). Това си е сравнително голяма цифра, ако изключим факта, че на практика не се забелязва някаква чувствителна разлика между отборите. Вярно, някои притежават по-класни футболисти и повече кинти, но това е всичко. Да не говорим, че парите явно не са стигнали за пълни лицензи – "Арсенал" в играта си е "Арсенал", но емблемата му представлява нещо като червен щит с две бели вертикални линии и поразително наподобява тази на "Ливърпул". С две думи – пълен фарс.

В Premier Manager 2005-2006 няма и една истинска снимка на футболист. Самите играчи вече имат по-разнообразен набор от статистики: като се започне от клубните – уважение към мениджъра, амбиция за преминаване в по-силен отбор, задоволство от договора – и се стигне до личните – дриблиране, агресивност, скорост и др. Забравете обаче за по-екзотичните показатели като например "media darling" от TCM 2005. Дотук добре: който е фен ще му се занимава, не споря.

Лошите впечатления

обаче се засилват, когато започнете мач. На стилизиран футболен терен излизат 22 доста надъхано изглеждащи... точки – 11 червени и 11 сини. След съдийският сигнал те започват да си подхвърлят една триизмерна топка в продължение на деветдесет минути. Спокойно, времето е забързано и един мач приключва "само" за тридесет. Начин да бъде прескочен този момент поне аз не открих. По време на игра можете да поискате тактическо прекъсване (изкарване в тъч например) с цел да дадете някои указания на момците. Възможностите отново са крайно ограничени, като имате горе-долу десетина опции за промяна на стратегията. След срещата продължавате нататък с таблиците и така до следващия мач...

Технически погледнато Premier Manager 2005-2006 смърди дори по моите непретенциозни критерии. Първо на първо, играта се играе в window mode, моест в прозорче. Музика има само по време на мач, което обаче май не трябва да се брои за плюс, защото въпросната мелодийка е крайно убита. Графиката се изчерпва с таблици, две-три анимирани мутри и въпросните шарени точки. Доста разочароващо дори за ненапиращите за чудеса футболни маниаци.

No mamata! (предупреждение на чужд съдия към български футболист)

Присъдата – отрочето на Зоолозите ми се стори бавна, протяжна, постна и като цяло – безинтересна. Дори да оставим настрана личните ми предпочитания към по-действено ориентиран геймплей, играта наистина предлага твърде малко и не успя да ме задържи пред монитора дори два дни. Едва ли ще загубите много, ако я подминете.

Пламен Димитров

графика	
звук	
геймплей	
3 общо	

fresh games

Изпрати 2 последователни SMS със съдържание кода на Java-играта на номер **2260**



Maria Sharapova Tennis
код: 441789

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51



Colin McRae Rally 2005™
код: 441785

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51



Robocop™ Half Man. Half Machine.
код: 441787

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 51

Играта на тенис е забавен спорт, който развива както физиката, така и самочувствието. В крайна сметка на корта никога няма да срещнете случайни хора поради сравнително скъпата екипировка. И по този начин току-виж сте израснали в обществото при повече късмет. Maria Sharapova Tennis е удобен и лесен начин да упражните бекхенд и сервиз през екрана на мобилния си телефон. Наред с това, поне във въображението си, ще карате Мария Шарапова да се протяга за засилка, преди да нанесе финалния силен удар. Всъщност в графичен план всичко изглежда перфектно. С едно малко уточнение обаче - нито краката на Шарапова са толкова дълги, колкото в действителност, нито традиционно русите ѝ коси се размятат пикселизирано наляво-надясно по дисплея. Ако решите да направите компромис в това отношение, ще получите следното – възможност за игра върху трите различни вида настилки: трева, глина и изкуствена повърхност; опция за джиган по двойки или поединично; възможност за бързи двубои или цял сезон турнири, включително Големия шлем; съревноваване с опоненти с различна степен на компетентност. Управлението е сравнително лесно, макар че ще трябва да отделите известно време, за да свикнете, тъй като различните удари са разхвърляни по всички цифри от клавиатурата. Въпреки това чувството да вкараш мощен ас на Серина Уилямс е невероятно. Макар че всички около теб в автобуса ще те погледнат меко казано учудено, когато извикаш от кеф. Но к'во ти пука – разцъкваш тенис и вече си в голямата игра.

Колин Макрий бе велик рали-пилот. Напоследък от славата му е останало единствено дългосрочният му ангажимент към видео игрите и рали симулацията с неговото име. Мобилният вариант на последната версия прилича в голяма степен на PC и PS2 изданията по отношение на сложност и трудност на препятствията. В графичен план нещата изглеждат окей за дисплей на телефон, но със сигурност ще разочароват големите фенове на тази игра, която винаги се е стремяла да бъде еталон за най-добра визия. Карайки по различните писти от рали първенството в Испания, Англия, Швеция и Австралия, трябва да се стремите да спазвате правилна траектория и да дозирате както трябва скоростта и спирачките в завой на бързия Subaru Impreza WRX. Откровено казано, това е сложно пред монитора, а с мобилния телефон е дори още по-мъчително.

Но какво пък, това винаги е била целта на Colin McRae Rally – предизвикателство. За истинските фенове е задължителна, а за останалите – първо потренирайте пред монитора.



Класическият jump`n`run никога няма да умре и новото му превъплъщение е в мобилните телефони. Robocop™: Half Man. Half Machine е поредното доказателство на тази теза, като рецептата за успех отново е "стреляй бързо, бъди пъргав с пръстите и нямай милост към нищо и никого". Действието се развива в изометрична проекция на улиците на Детройт, по които Робокоп се разхожда и прочиства града от утрепките на обществото. В ръцете си държи лазер, с който разпльоква мутрите им. Разбира се, в дъното на всичко стои зла корпорация със звучното име Omni Consumer Products. Приключението ви поставя в различни ситуации и терени (включително традиционното сметище – обичайното свърталище на злите мутри).



По своята същност тази игра не ви поставя пред никакви сериозни предизвикателства – сваляте, зареждате, стартирате и почвате да играете. Стреляте, докато ви е кеф, след което спирате, свършвате някаква работа и по-късно отново почвате битката за тържество над злото. Понякога малко омръзва, но това също е в реда на нещата – все пак доброто не може да е навсякъде и по всяко време.

Игрите са предоставени ексклузивно от I-play







Revolution най-после си има и контролер

На 16-ти септември, в рамките на изложението Tokyo Game Show, президентът на Nintendo Сатору Иуата реши най-после да разбули една от най-интригуващите (и най-строго охраняваните) напоследък тайни в света на електронните развлечения. А именно – как точно ще изглежда и функционира

контролерът на новата конзола

на компанията: Nintendo Revolution. Дори в рамките на тазгодишното E3, където тя бе представена редом с основните си конкуренти Xbox 360 и PlayStation3, Nintendo просто заявиха, че засега не могат да го покажат от съображения за сигурност. На фона на това изказване, както и на факта, че куп детайли около хардуерната конфигурация на Revolution останаха на практика под въпрос, мнозина изразиха съмнения относно бъдещето на конзолата въобще.

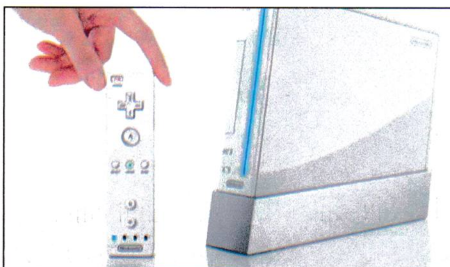
Миналият петък обаче доста от "неверниците" вероятно са се почесали замислено по главата. За пореден път се оказа, че обещанията на Nintendo за революционни иновации в интерактивните забавления се оказаха... нещо съвсем реално! Защото, поне на хартия, концепцията на контролера на Revolution звучи меко казано многообещаващо. Ключовото словосъчетание в случая е "motion sensor". Казано на чист български – новият контролер на Nintendo

ще отчита вашите движения

Това отваря куп интригуващи възможности пред подобното на ТВ дистанционно приспособление. Представете си например, че го размахате като меч и тутакси видите на екрана на телевизора







как хвърчва главата на поредното чудовище. Или пък го стиснете здраво като стик за управление на космически кораб и започнете да изпълнявате зашеметяващи виражи с едно леко движение на китката. Можете също така да го насочите към екрана и да използвате "точката", която се появи на него, като лазерен мерник. Възможностите са наистина, меко казано, доста.

Но функционалността на контролера на Revolution не се изчерпва с въпросния "motion sensor". Всъщност той си има и втора част, която може да бъде закачена или откачена при нужда. Става въпрос за обаче лягащо перфектно в дланта ви

странно на вид приспособление, снабдено с аналогов мини стик

като тези на стандартните конзолни геймпадове, и два допълнителни "спусъка". Когато го включите към контролера (Nintendo дори са измислили име за тази конфигурация – "нунчаку"), ще използвате едновременно и аналоговия стик, и сензора за движение. Дали пък това няма да е (освен всичко останало) така жадуваното решение за безспорно проблематичното управление на конзолните фърст пърсън шутъри да речем?

Вече започнаха да се носят насам-натам и притеснения относно прецизността на инфрачервената връзка и как това можело да опорочи кажи-речи изцяло иначе не лошата идея на Nintendo. Кой знае? Със сигурност не особено далечното бъдеще, както и така необходимите и същевременно - безкрайни гейминг тестове, ще покажат. Но, поне засега, не ми казвайте, че не сте най-малкото заинтригувани, а?

XB
PS2
GBA
GC



BURNOUT REVENGE

РЕЙТИНГ
98/100

издател: **EA** | създател: **Criterion Games** | жанр: **Driving**

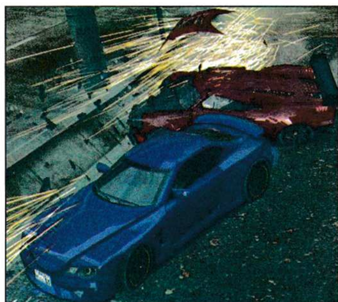
Няма начин да сте пропуснали тази поредица, просто няма. Ако все пак сте (каквато и да е причината), донякъде ви завиждам. Защото да имаш подобни игри в списъка си с все още неизиграни заглавия, си е направо велико. Все пак с две думи за какво става въпрос в Burnout. Като за начало – това е състезание с коли. С едно малко уточнение обаче – надпревара без еквивалент при конзолните или PC игри. Burnout притежава безспорно най-убийствената физична симулация, виждана някога в жанра! Прибавете към това една от най-убедителните (ако не и най-най-) системи за деформации в реално време, плюс зашеметяващи специални ефекти за дим, експлозии, хвърчащи частици и прочее. Някакви асоциации? Именно – катастрофи-и-и!!! И така, казано възможно най-кратко, Burnout е рейсър с много, ама много пътнотранспортни произшествия.

Споменавам катастрофите неслучайно, защото те никога досега не са играли толкова ключова роля в геймплея на която и да е предишна Burnout игра. (Да, да, включително миналогодишният Takedown.) Този път работата е наистина сериозна. Точно както подсказва и подзаглавието. Вече можете да спрете да мислите за колите от градския (и извънградски) трафик просто като за пречка. Всъщност те са оръжие, при това доста ефективно. Блъснатите от вас автомобили се разхвърчат по всевъзможни начини и така (с известна доза късмет, разбира се) можете да нацелите директно кой да е от своите преки конкуренти за първото място. При малко по-прецизно помитане ще изпратите нищо неподозиращия неделен шофьор право зад гърба си. Сещате се как ще се отрази това на дишащия във врата ви противник, нали?

Revenge е категорично най-поощряващата "безотговорното шофиране" игра в поредицата. Освен добре познатите ви златни медали този път се раздават и звезди. За да ги спечелите, трябва да карате възможно най-агресивно. Това ще рече повече катастрофи и "отстранявания" на противници, по-голям на брой "поднасяне", преобладаващо каране в насрещното платно и прочее неща, които в реалния живот биха ви стопили точките в книжката по-бързо от катаджия, който се кани да ходи на море. За какво са ви притрябвали тези звезди ли? Този път състезанията в режима World Tour са разделени на единадесет ранга. За преминаване във всеки следващ ще са ви необходими определен брой звезди.

Друга ключова новост в Burnout Revenge е включването на алтернативни пътища. Те имат няколко основни функции. Някои от тях (но далеч не всички) играят на практика ролята на шорткъти. Далеч по-интересни обаче са онези, които ви издигат над основния маршрут. Тях можете да използвате като своеобразни рампи, от които да скочите, за да се приземите право върху някой от своите противници. И това ако не е... БРУТАЛ-НО-О-О-О!

Едва ли ще ви прозвучи като новост фактът, че просто няма друга рейсинг-игра, която да изглежда толкова добре! Тази гръмка титла можеше да бъде лепната на което и да е от предишните издания, но – вярвате или не – летвата в Revenge е вдигната още по-високо. Като цяло Burnout продължава да бъде безспорен еталон за това как се правят добри игри. Независимо от жанра.







Наистина е трудно да се повярва, че за тринадесетте години, откак първият МК видя бял свят, Midway така и не сколасаха да направят от тази марка нещо по-различно от няколко стопроцентови тупалки. Не, не съм забравил нито за що-годе поносимия Mithologies: Subzero, нито за откровено скапания Special Forces. Думата ми беше за нещо наистина свястно – екшън-приключение или дори (защо не?) екшън-RPG. Митология като тази на Mortal Kombat определено може да изнесе на гърба си кой да е от въпросните два жанра. Нека не забравяме все пак, че по МК бяха направени и цели два филма, плюс един ТВ сериал. Колко видео игри могат да се похвалят с подобно постижение?

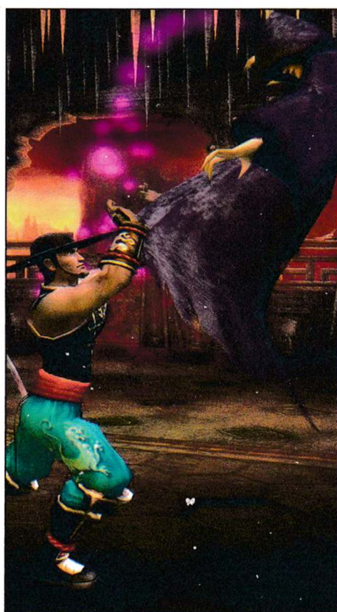
Всъщност цялото това мрънкане е по-скоро радостна увертюра към Shaolin Monks. Защото по всичко личи, че Midway най-после са нацелили както правилната игрална концепция, така и най-подходящия дивелъпър. И за да разсея всякакви съмнения по въпроса, новият МК определено не е beat 'em up. Става въпрос за чистокръвен екшън с гледна точка от трето лице в духа на аркадни класики от сорта на Double Dragon, да речем. Или с други думи (за по-невръстната част от читателите на PC Mania) – двама герои се мотаят насам-натам из поредица от ужасно приличащи си, подобни на коридори нива, като междувременно спукват от бой задниците на безбройни орди от "гадове". Само не бързайте със заключенията. От всичко това в Shaolin Monks са останали само двамата герои – добре познатите ви Лю Канг и Кунг Лао. Оттук нататък обаче всичко е "съвсем друга бира". Богати декори, изпипани перфектно във визуалния стил на Mortal Kombat, страхотни противници, убийствен набор от удари и "комбота" и прочее. Все неща в тоя стил. Демото, което успях да поиграя това лято на Е3, показваше двамата шаолински монаси в леговището на всеизвестния многорък Горо. Едно от първите неща, които ми направиха силно впечатление, бе, че въпросното "ниво" може да бъде изиграно както от един играч (който да избере кой от двамата герои да управлява, докато другият бива поет от изкуствения интелект), така и от двама едновременно в т.нар. кооперативен режим. Не знам дали някога сте опитвали, да речем, конзолна екшън-ролева игра в такова чудо. Ако е така, вероятно сте усетили, че разбиването на противниковите пълчища с помощта на приятел е далеч по-забавно, отколкото да си партнираш с "компютъра". Освен това е някак по-вълнуващо, когато знаеш, че някой ти пази гърба и като цяло не си сам в приключението.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

издател: **Midway** | създател: **Paradox Development** | жанр: **Action** | излиза: **септември 2005-та**









Но почитателите на предишните издания на МК вероятно се интересуват най-вече от друг въпрос – доколко Shaolin Monks е Mortal Kombat все пак? Или просто става въпрос за чиста проба експлоатиране на марката. Повярвайте ми, ще се учудите колко много Shaolin Monks напомня за МК. Макар на практика да разполагате с пълна свобода на придвижване, всичко останало – системата на управление, начинът на изпълнение на ударите и комбо-атаките, та чак до прословутите фаталитита, си е кажи-речи досущ като в добрия стар Mortal Kombat.

Всъщност мислех да ви преразкажа какво точно може и не може да правите в Shaolin Monks. Но реших да не го правя, защото далеч по-важното е друго – Midway май наистина са на път да докажат, че в Mortal Kombat има много повече от чист пердах. И това е супер, не мислите ли?

Първият Suffering ми допадна най-вече с умението на авторите да добавят по нещо странно и интригуващо във вече до болка експлоатирани идеи. Като например мястото на действието – зандан (всъщност бивша лудница), населяван от кошмарни създания и пропит от не по-малко ужасни спомени. После – главният герой. Торк бе затворник, осъден за убийството на собственото си семейство, като през по-голямата част от играта просто нямаше как да разбереш дали той наистина е виновен за това пъклено дело или не. Да не говорим за доста непривичните за екшън жанра три различни финала в зависимост от това какви решения сте взели на определени ключови места.

Всъщност ще започна представянето на втората игра в поредицата, The Suffering: Ties That Bind, именно с въпросните различни превъртания. Защо? Ами ако разполагате с мемори карта и си пазите старите записи от първия Suffering, Ties That Bind ще започне по различен начин в зависимост от това как сте приключили предишното издание. Не е зле като хрумване, а? За колко подобни примера можете да се сетите? Именно – за николко.

Първата сериозна промяна, която ще забележите още щом си пуснете новия Suffering, е, че играта вече не ви ограничава в рамките на конкретно място. Действието се развива в Балтимор и неговите покрайнини. Какво? Балтимор? Егати скуката, нали!? Да, ама не! Излиза, че някой си Калеб Блекмор е пуснал на бял свят именно в това китно американско "градче" цели пълчища от живи мъртъвци. И за да придобие всичко малко по-личен характер, се оказва, че този симпатяга е и малко нещо виновен за убийството на семейството на Торк. И ето, че предпоставките за купон са налице.

Геймплеят на практика е непроменен – здрава сеч от началото та чак до края преобладава над всичко останало. Отново ще можете да сменяте гледната точка на произволно място. На мен лично в първата игра ми допадаше доста повече да разцъквам от трето лице. Все пак не мога да си кривя душата и да не призная, че стрелбата от първо е далеч по-добрата алтернатива.

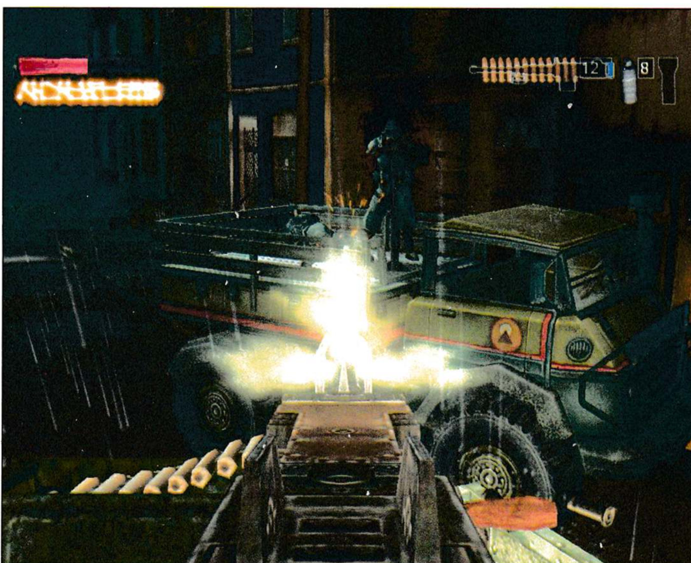
Разбира се, в The Suffering: Ties That Bind се завръща и способността на Торк да се трансформира в нещо наистина лошаво и демоноподобно на вид. Спомняте си сигурно и как точно се задействаше тази екстра в първата игра? Когато отнесеше критична маса поражения, героят буквално пощуряваше от ярост и именно това го превръщаше в истинска (а и не особено лицеприятна) машина за убиване. Очаквайте в Ties That Bind няколко различни трансформации в зависимост от конкретната ситуация в играта.

Ако кажем, че новият Suffering предлага някакви драматични графични подобрения спрямо своя предшественик, ще е доста пресилено. В общи линии графиката на двойката е по-скоро идентична с тази на предишното издание. Подобрения като цяло не липсват, но те са по-скоро козметични. Това, че Suffering не беше "най-красивата конзолна игра, излизала някога" не попречи на никого да се потопи в атмосферата ѝ. Не виждам защо тогава това би трябвало да е проблем и сега.

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

издател: **Midway** | създател: **Surreal Software** | жанр: **Survival Horror** | излиза: **септември 2005-та**







Advance Wars бе един от безспорните фаворити в GBA формат. За онези, които са пропуснали това заглавие, става въпрос за походова стратегия ("turn based", в случай че предпочитате английския термин) със запомняща се "аниме" графика и забавно деформирани бойни единици. Далеч по-интересното в GBA версията на Advance Wars беше супер опростеният базов геймплей, който обаче предлагаше на практика безкрайна възможност за надобряване. Най-сериозната промяна в DS изданието на Advance Wars логично се дължи на използването на двата екрана на новия handheld на Nintendo.





ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

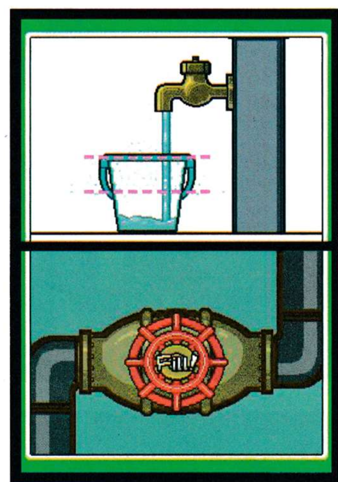
издател: **Nintendo** | създател: **Nintendo** | жанр: **Turn Based Strategy** | премиера: **есен 2005**

Казано максимално простичко – този път бойните действия са разхвърлени навсякъде. Това означава, че например докато водите на долния екран битка по земята, на горния можете да организирате въздушна атака. Тепърва предстои да разберем как точно функционира всичко това на практика, но аз поне не виждам как подобна идея би могла да не сработи. Особено като се има предвид, че при походовите стратегии времето за реакция отпада като фактор за успеха.

Колкото до историята, главните действащи лица отново са войските от алианса Macro Lucky-Charms, от едната страна на огневата линия, и силите на Black Hole, от другата. Едно от най-интересните геймплей-нововъведения е новият способ, по който последните се снабдяват с ресурси, изсмуквайки "жизнената сила" на земята наоколо и оставяйки една доста нерадостна пустинна гледка след себе си.

Като цяло, макар базовият геймплей да е оставен непроменен, аз лично се съмнявам, че в Dual Strike ще липсват поне няколко приятни нови елемента. Всичко това, комбинирано със сериозната липса на заглавия в този жанр при преносимите конзоли, категорично превръща новия Advance Wars в задължителна цел за всеки handheld-геймър.





WARIOWARE: TOUCHED

РЕЙТИНГ **95**/100

издател: **UbiSoft** | създател: **GameLoft** | жанр: **Mini-games**

Може би вече сте играли първия WarioWare на своя Gameboy Advance. Ако не сте – пригответе се за най-шантавата и безспорно една от най-забавните геймки, създавани някога. WarioWare: Touched включва общо 180 мини-игри, голяма част от които с продължителност около 5 секунди. Звучи абсурдно.

Поне на пръв поглед. В действителност в Touched ще откриете повече оригинални идеи, отколкото във всички "топ 10" игри за изминалите три месеца взети заедно. Всичко това е "прикрито" зад привидно ултра елементарни предизвикателства. Като например да успеете да сложите кетчуп върху колкото се може повече от пържените си картофи, да накарате един голям нос да кихне, да нахраните кон с понички и да изгасите огън... като се изпикаете върху него! (М-да, Touched определено не е игра за "дървеняци" или за хора без чувство за хумор.) Странното е, че някъде в тази уж налудничава комбинация от хрумвания се случва чудото и не след дълго човек се усеща толкова погълнат, че буквално няма търпение да види коя ще е следващата мини-идиотия, с която ще трябва да се справи.

Това, с което DS версията на WarioWare превъзхожда тази за GBA е - както вероятно се досещате – използването на двата екрана и чувствителността към докосване на втория от тях. Самият факт, че управлението става с естественото движение на ръката, а не само с натискане на бутони, променя коренно усещането. Но това все още не е всичко.

Не сте забравили, че DS има вграден микрофон и функция за разпознаване на гласови команди, нали? В няколко от игрите на Touched трябва просто да духнете в правилния момент, за да стреляте с тръбичка с бобови зърна или пък за да взривите няколко бомби. Въобще едно от най-страхотните неща в WarioWare: Touched е, че докато не врътне поне веднъж всичките 180 игри, човек продължава да се чуди "какво ли още са измислили?".

Накратко – това заглавие е поредното доказателство, че когато работата опре до оригинални идеи и чисто, неподправено удоволствие от играта, никой не може да бие Nintendo.

КОМПАНИИ

Intel навлизат в антивирусния бранш

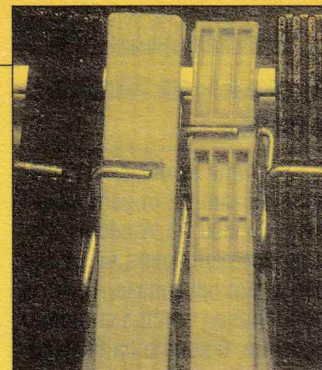
Intel инвестираха шестнадесет милиона долара в чешката компания Grisoft, на която принадлежи популярният сред частните потребители продукт AVG Anti-Virus. За него се смята, че е инсталиран на повече от двадесет и пет милиона компютри по света.
По този начин Intel ще подпомогне развитието, популяризирането и разпространението на този антивирусен пакет. Това е най-голямата инвестиция на силиконовия гигант в Източна Европа. Миналогодишните вложения на Intel възлизат на повече от 100 милиона долара. Около четиридесет процента от тях са извън Съединените Американски Щати.

AOL отнасят сериозни глоби

Американският мега интернет-провайдър AOL ще плати милион и четвърт долара глоба поради невероятно усложнените си процедури за отказване от услугата.
С все по-голямото навлизане на високоскоростен интернет в Щатите, много клиенти решават да сменят услугите на AOL с тези на други фирми. В резултат на това те се изправят пред служители на компанията, които привидно неумишлено не ги разбират правилно, загубват им документите или... не знаят добре английски. След многобройните жалби гигантът ще плати огромната глоба и да осигури на клиентите, които искат да ги напуснат, това ниво на обслужване, което са получавали при записването си.

WEIRD

Умни щипки за пране



Студент изобретил щипки за пране, които могат да следят времето. Едно от найголемите домакински разочарования е дъждът да навали току-що простряното пране. Изобретението на Оливър Маккарти от Бирмингам се състои в следното: кутията на щипките засича изменения в атмосферното налягане и изпраща електрически сигнал по металните ленти, на които са закачени щипките. В резултат но това те се заключват и няма как да прострете прането си.
Макар че предпазват от простиране в неподходящо време, умните щипки все още не могат сами да си прибират прането, ако то вече е било простряно.

ИНИЦИАТИВИ

Билборди с Bluetooth

Най-новите билборди в Лондон са съоръжени с Bluetooth предаватели, чрез които доставят рекламните си послания директно на GSM-



ите на минувачите. Системата е наречена Bluecasting (от Bluetooth и broadcasting) и след първите дни на активирането си е изпратила съобщения на повече от 17 000 абоната. За разлика от broadcast-услугите, предлагани от мобилните оператори, билбордите покриват по-малка площ и рекламират само локални продукти и услуги.

Интернет библиотека

Британският сайт My Book Your Book предизвиква неочакван за собствениците си интерес. Причината за това е нетрадиционната форма на набиране на книги и на получаване на членство в клуба. А именно: всеки, който дари десет книжни тела на библиотеката, получава достъп до всички налични заглавия. Книгите първоначално остават у собствениците си (те единствено биват регистрирани в уеб сайта на виртуалната библиотека, откъдето могат да бъдат поръчани от всеки друг член). Заплащат се само пощенските разходи.
Любопитен факт е, че за една седмица, откакто е стартирала, полу-виртуалната библиотека е получила 750 заявки за членство.

Microsoft позволиха екранизацията на Halo

Universal и Twentieth Century Fox ще платят на Microsoft пет милиона долара за екранизацията на видео играта Halo. Освен това софтуерният гигант ще получи процент от продажбата на билети.



Сделката слага край на продължилите с месеци спекулации по въпроса кое студио ще се заеме с филма. Преговорите с холивудските агенти са се проточили толкова дълго поради високите първоначални цени на Microsoft (15 милиона долара и 15% от приходите). В крайна сметка Universal ще поеме разпространението в Съединените щати, а Fox – международното.
Според плановете на студията филмът по Halo и Halo 2 трябва да бъде готов за лятото на 2007-ма. От Microsoft отказват коментар дали премиерата ще съвпадне с новия епизод на играта – Halo 3.

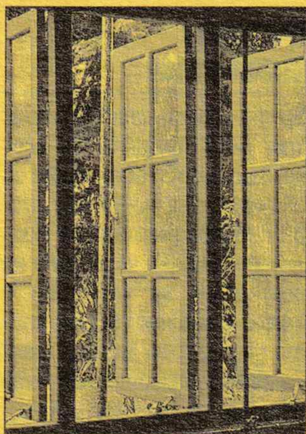
Microsoft ще предлагат телефонни услуги

Компанията от Редмънд е решила да навлезе във все по-бързо развиващия се сектор на интернет телефонията с покупката на вече утвърдената в тази област компания Teleo.
В момента и Microsoft, и техните съперници AOL, Google и Yahoo предлагат услуга за водене на разговор между два компютъра, но не и свързаност към мобилни или телефонни мрежи. Технологията на Teleo позволява на компютърните потребители да провеждат и стандартни телефонни разговори. Такива услуги вече се предлагат от някои компании като Vonage и Skype срещу минимални такси. Очаква се и включването на Yahoo след покупката на компанията Dialpad преди два месеца.

THE DARK SIDE

Клонинги на Windows в нета

В мрежите за обмен на файлове могат да бъдат намерени версии на Windows, които претендират, че са по-добри от оригинала. Това са подобрени инсталационни дискове, в които са включени всички сервизни пакети, критични ъпдейти и поправки по сигурността. Инсталирането им наведнъж спестява дълги часове на даунлоуди и донастройки, както и редица проблеми при преинсталациите и процедурите по възстановяване на повредени операционни системи.

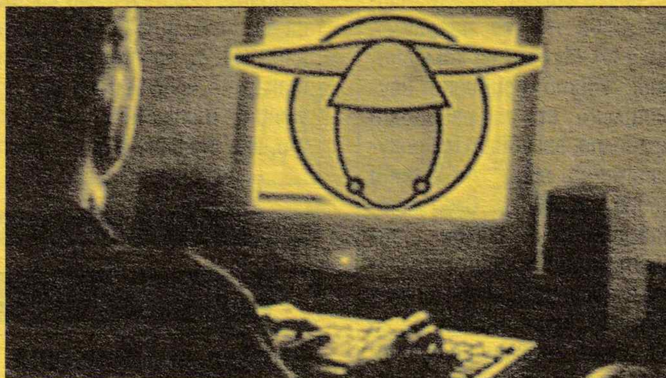


Проблемът е, че няма гаранция дали с грижливо препакетираната дистрибуция няма да си качите и софтуер, който да направи системата ви нестабилна или уязвима за недобронамерени хакерски атаки. Затова все още би било разумно да се ползват официалните канали за дистрибуция и стандартните методи за инсталация на продуктите на Microsoft. Другото е на собствен риск...

Миграция от BitTorrent към eDonkey

Според изследване, проведено от занимаващата се с интернет анализи фирма CacheLogic, технологията BitTorrent започва да отстъпва по популярност, като средство за обмен на файлове, на мрежата eDonkey. Причината е в поредицата от правни действия срещу BitTorrent сървъри, предприети в последно време от филмовата индустрия.

Резултатите от тези действия са спорни според CacheLogic, тъй като отчетеният спад в ползването на торентите всъщност не представлява намаляване на обмена на файлове, а само смяна на средството. Така както преди време файловете от мрежата Kazaa са прелели в BitTorrent, в момента BitTorrent предава щафетата на eDonkey.



Във Великобритания, Япония и Китай eDonkey се използва наравно с BitTorrent. А в Южна Корея, Италия, Германия и Испания, мрежата на магарето (eDonkey - еМагаре) вече е взела превес. В Щатите и Канада се наблюдава възраждане на Gnutella – прабабата на всички мрежи за обмен на файлове, която също така бе и първата, която бе подгонена за пиратско съдържание.

Антивирус за мобилни телефони

Популярната в света на PC-то антивирусна компания F-Secure се зае със създаването на програма, която да предпазва и GSM-ите. Застрашени са основно т.нар. смартфони. Те все още са под 10% от всички използвани мобилни телефони, но броят им неминуемо ще нараства. Мобилните оператори осигуряват известно ниво на сигурност, като инсталират антивирусен софтуер в мобилните си мрежи. Но с нарастването на начините предаване на данни между устройствата, се увеличават и рисковете от взаимно заразяване.

Епидемиите от телефонни вируси, възникващи на места, където се събират много хора (концерти, спортни прояви) показват, че заплахата е истинска и действително има нужда от антивирусен софтуер на самите апарати. Телефонните вируси са далеч по-примитивни от компютърните си събратя, но това се компенсира от затрудненото ъпдейтване на софтуера на засегнатите телефони.

Буш спира секс домейна .xxx

Въвеждането на специален .xxx домейн за сайтовете, предлагащи съдържание за възрастни (или иначе казано порно-страници) ще бъде отложено с месец по настояване на администрацията на американския президент. Въпреки че корпорацията ICANN, която официално се занимава с разпределението и контрола върху имената в интернет, даде разрешението си през юни, от кабинета на Буш са изискали спиране на процедурата, за да може евентуалните последици да бъдат проучени подобре.

Според противниците на .xxx домейна неговото създаване ще подтикне към появата на ново и много по-голямо порнографско съдържание. А защитниците, от своя страна, смятат, че това ще е метод за по-добър контрол и лесно филтриране на тези сайтове.







В момента десет процента от целия световен трафик и двадесет и пет процента от търсенията в интернет са насочени към порнографски материали.

Студент в Япония арестуван за обири във виртуалното пространство

Японската полиция е задържала китайски студент, който се е прехранвал от измами в света на интернет-играта Lineage II. Той е поддържал армия от ботове (софтуерни роботи), с която е убивал и ограбвал противниците си в нея. А спечелените от тях виртуални вещи е продавал в някои от аукционите, където напоследък се търгуват такива неща, за съвсем истински пари. Роботизираните войници са изключително прецизни и са много трудни за побеждаване от истински играчи. Това го знае всеки, срещал aimbot в Counter-Strike. Използването им е общ проблем във всички онлайн игри, чиито производители инвестират солидни суми в технологии за залавянето им. Но едновременно с развитието на системите за тяхното различаване, еволюират и самите роботи, което прави надпреварата постоянна.

E-MUSIC

Sony пуска музика за даунлоуд

Sony BMG са подписали договор с Playlouder MSP, според който музиката, издавана от гиганта, може да се разпространява свободно в мрежата на интернет компанията. Музикалните издатели ще бъдат възмездявани с част от таксите, които ще плащат абонатите на мрежата.







Това е първият опит да бъде легализиран файловият обмен на материали с авторски права, който е практически невъзможно да бъде спрян. Много компании и организации от музикалната индустрия приветстват инициативата на Playlouder. Със Sony са свързани известни изпълнители, като Бионсе, Дейвид Бауи, Мейси Грей, Оейзис, Травис, Уил Йънг, Ауткаст, Алиша Кийс, Дайдо. Техни песни ще се обменят от абонатите на мрежата без риск от съдебно преследване.

Sony и Apple с нови плейъри

Apple представиха новия си плейър iPod nano и дълго-очакваната разработка на мобилен телефон, на който може да се слуша музика. Тънкият колкото молив iPod nano грабва потребителя с размерите и с големия обем памет. Apple държат около 75 процента от пазара на преносими плейъри на цифрова музика.

Sony, които създадоха пазара на мобилни музикални устройства преди двадесет и шест години, са загубили маркетинговото си господство, опитвайки се да наложат своите CD и Mini Disk устройства. Сега имат амбициите да си върнат старата слава. И само няколко часа след представянето на iPod nano оповестиха новия подобрен Walkman с памет от 6 или 20GB. Вариантите iPod nano са с 2 и 4 GB.

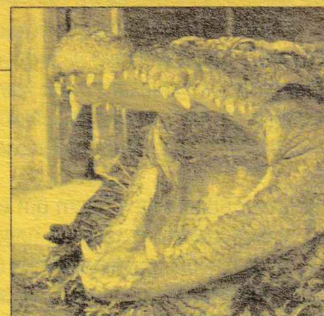
Audio Хари Потър

Всичките шест книги за магическия хлапак (включително и най-новата) могат да бъдат поръчани под формата на аудио-файлове за даунлоуд от сайта на Apple – iTunes. Досега Хари Потър бе разпространяван само по традиционните начини – на хартия, на аудиокасети и дискове. Авторката е била принудена да предприеме тази нестандартна стъпка след редица сигнали за пиратски аудио-файлове, предлагани за продажба в eBay, които дори не винаги били по книгите ѝ.



За да предпази себе си и Хари Потър от пиратските копия, тя решава да пусне за даунлоуд в iTunes истински легални аудио-файлове.

BIO&TECH



Имунната система на крокодилите убива HIV

Австралийски учени установили, че имунната система на крокодилите е достатъчно силна, за да се бори с вируса на СПИН. Водите, обитавани от гигантските влечуги, са богати на микрофауна, която винаги е готова да атакува всяка открита рана и да причини тежки инфекции. Въпреки това крокодилите не само оцеляват, но и се възстановяват със завидна скорост. Първоначалните изследвания с кръвен серум са доказали, че те се справят лесно дори с пеницилино-устойчиви бактерии. Последвали експерименти с HIV вируса и резултатите били много по-добри от тези с човешки серум. Уви, крокодилската имунна система е твърде силна за директно приложение при човешки пациенти и затова може да отнеме доста дълго време, докато се изработи подходящ продукт.

MILITARY FORCE

Лазерни оръдия в авиацията

Докато леките оръжия от „Междузвездни войни" остават в сферата на фантастиката, в Пентагона се разработва лазерно оръдие с размери, които ще позволят монтирането му на боен самолет, и с достатъчна мощност, която да неутрализира вражеска ракета.

Официалното название на проекта е High Energy Laser Area Defence System (HELLADS) и докато пълното име се превежда като високоенергийна лазерна териториално-отбранителна система, съкращението (съвсем случайно – в Пентагона нямат чувство за хумор) може да се разгледа и като hell ads или реклами от ада. Чудото тежи 750 кг и заема място, колкото един голям хладилник.

Прототипът на адското оръжие (те наистина го наричат така неофициално) е с мощност един киловат. Печка с два реотана обикновено е киловат и половина, така че мощността не е много впечатляваща, но до края на годината е планирано производството на 15 киловатова версия. А около 2007-ма се очаква 150 киловатова, което вече е доста по-близко до пещите на ада.

Войниците и виртуалното пространство

Докато почти всеки геймър е управлявал боен изтребител и е натискал спуська на карабина с оптичен мерник, в Пентагона покриват почти всички дейности с компютърни симулации. Например по време на истински бойни действия авиодиспечерите би трябвало да водят много повече самолети, отколкото при тренировка. Постигането на достатъчно натоварване в реални условия би било много скъпо, затова тяхната готовност се поддържа с помощта на компютърни симулации. Друга важна част за правилното функциониране на една армия е логистиката. А именно, определянето колко гориво и боеприпаси трябва да има в отделните бази и как да се транспортират те според изискванията на отделните мисии.

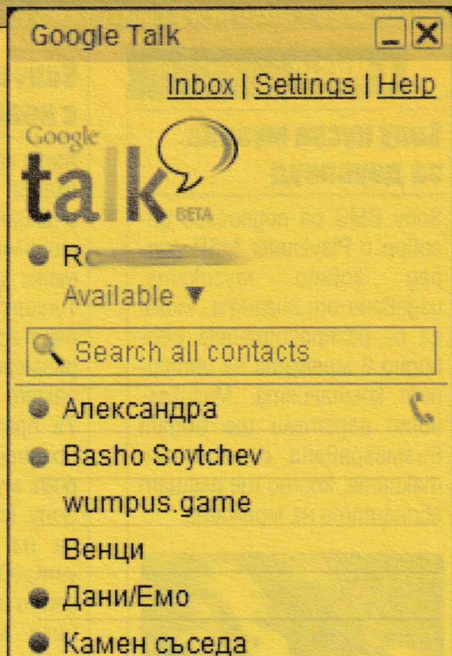
Във виртуалното пространство се създават реални модели на конфликтните области, в които войниците се запознават с вражеската територия и с различните съюзнически и вражески формирования, които могат да срещнат там.

Компютърни симулации на тежка бойна обстановка се използват за лечение на психическите травми у ветераните.

Гласът на Google

- Аалоу, стринке Пеноу! Обаждам са по Йахуто... Ми, тука съм на морето, ма! А!? Едни дяца са плицикат тука край мене, та не мога да та чуя добре... аалоу!... Добре, ей сега. Ш'ти са обадя по Гугъла. -Клик- !

Това съвсем не е част от сценария за следващата българска пародия по популярен южноамерикански сапунен сериал. Това може да е най-близкото кошмарно бъдеще, ако две опасни тенденции се запазят. Първо, високите технологии да достигат все по-бързо до твърде широки обществени маси. И второ, интернет компаниите да продължават да се бъркат в гласовите телекомуникации, където за един месец се случиха твърде много съвпадения.

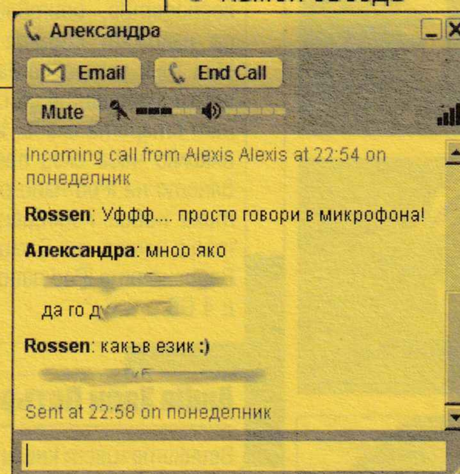


Покупки по никое време

През август празници няма. Тогава всички са на море. На тези, които са си тук, шефовете им се пекат на плажа. Освен това пари няма. Тези, които са почивали, са ги изхарчили. Другите, които не са, си ги стискат за дългоочакваната почивка. Въобще, през август никой не купува нищо друго освен бански костюми и лосион за слънце. С няколко единични, но крупни изключения. Microsoft се сдобиха с компанията Teleo. Нищо и никаква фирма в сравнение с татко то на Windows, но пък за сметка на това тя вече притежава готова технология за интернет телефония и, което е по-важно, за връзка между компютърни и стационарни и мобилни телефонни мрежи. Малко по-рано Yahoo, също така спонтанно, закупиха друга подобна компания – Dialpad Communications, която е известна с разработките си в областта на VoIP (Voice over IP – пренос на глас по интернет протокол). Но когато и Google обявиха скромно новия си проект Google Talk, стана ясно, че за разлика от нас, големите риби виждат добре в тъмна вода и тепърва ще започнат да си хапят опашките.

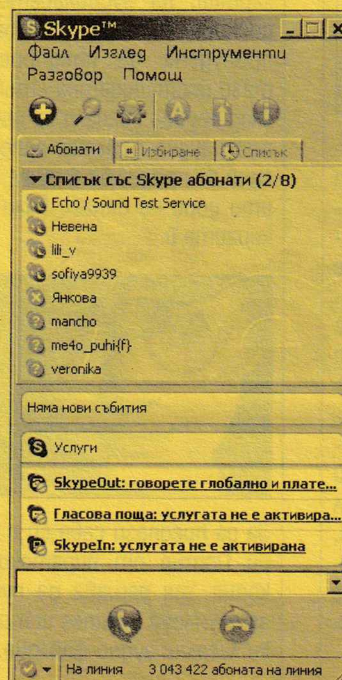
Нашествието на гугълчаните

Това са малки бели човечета с разноцветни очи и голяма правоъгълна уста, която храниш с думички. А резултатът е следният – те ти донасят за всичко по света и няма скрито-покрито. Подбудите на гугълчаните са неясни, но целите им са очевидни. Световно господство или най-малкото – на всяка манджа мерудия. След като превзеха интернет пространството с уникалната си (по своята елегантна елементарност) търсачка, те ни дадоха пощенски кутии около 500 пъти по-големи от тези на останалите (това прави около метър, на метър и половина, на два – една наистина удобна пощенска кутия, в която можеш да си съхраняваш и зимните гуми). След това ни научиха как с думи да търсим картинки, докато всички останали ни убеждаваха, че артът не подлежи на словесно описание. После се настаниха на десктопите ни, за да не се налага да ги търсим, когато имаме нужда от тях. Google Desktop Search довежда всичките ни мрежови нужди на един клик разстояние така, както Network Neighborhood би искал да може, когато порасне. А сега ни дават и безплатен телефон, който може да се даунлоуде напълно безнаказано от домашната им планета с координати talk.google.com. За жалост работи само под Windows, но гугълчаните обещават да помислят по въпроса за по-нататък.



Месинджърите

Така за по-кратко ще наричаме онези програми, които ни позволяват да пращаме тихомълком хабер на стринка Пена, без целия плаж да ни слуша. Макар че програмите, които се използват за обмен на съобщения са много, силните играчи, които си имат собствени мрежи, са трима: America On-line (които притежават AIM и ICQ), MSN (които са непослушното дете на Microsoft) и Yahoo (които мразят гугълчаните, защото им изядоха баницата). Общото между тях е, че предоставят възможност за обмен на кратки съобщения в много близко до реалното време (не вярвайте на никой, който твърди, че го правят наистина в реално). Също така осигуряват и гласова връзка от компютър до компютър, а някои от тях дори и видео конференция (за да можете да си покажете новия тен на приятелите). Различното между тях е, че са изградени върху отделни технологии, че всеки от тях си пази зорко собствените клиенти и не ще и да чуе за връзка с мрежите на другарчетата си. Проговориха за такива възможности едва сега, когато гугълчаните им представиха новия общ враг – Продукта (който за краткост ще наричаме GTalk).



Пътят на Скайп

Редно е да отдадем почит на едни благи люксембургци, нарекли себе си Skype, които прокараха пътя между компютърните и телефонните мрежи, утъпкаха го, укрепиха го на завоите, а сега гледат как разни хора идват и се готвят да инсталират будки за хот-дог на тяхната пъртина и да започнат да изкарват пари.

Skype имат доста клиенти, които нямат причина да ги сменят, стига някой да не им предложи нещо революционно по-добро или поевтино, което ще е трудно, защото цените, на които люксембургците предоставят допълнителните си услуги, са много добри. И все пак едно е да си сам на клона и съвсем друго, когато усетиш го-



лемите хищници да ти дишат във врата.

Засега Skype имат предимството на първия, но ще трябва да положат сериозни усилия, за да го задържат.

gПриказка

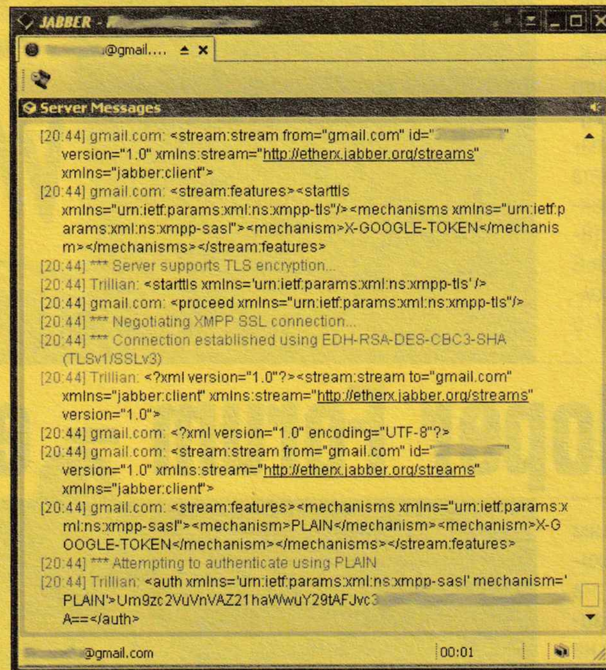
Google традиционно идват със закъснение на купона. Местата около масата вече са заети, а основните играчи са в напреднал стадий на консумация. Но явно гугълчаните не се притесняват. Нека видим какви са предимствата, на които разчитат.

Подобно на месинджърите, Google Talk предлага разговори между две PC-та. От Google са заявили желание, подобно на Skype, да позволяват разговори и към стационарни и мобилни телефонни мрежи. Другите естествено ги следват чрез неестествените си пазарни пориви към покупка на телекомпании. Но изненадата за всички идва от изявеното от гугълчаните желание да дадат връзка на GTalk и към IM мрежите на AOL, Yahoo и MSN, което е анатема за всеки от противниците им. Единствено Skype казват "какво пък толкова", тъй като те не разчитат на клиентите си като рекламна аудитория.

Другата изненада е, че Google залагат на отворени стандарти. Това кара враговете им да потъват в земята от срам и притеснено да поглеждат към другарчетата си. Всички тези нови идеи им идват в повече, но те имат опит в оцеляването и ние няма да се грижим повече за тях.

Jabber

Кой пък сега е Jabber? И откъде се появи? По-горе ние само загатнахме за него, без да го споменаваме поименно. Jabber е безплатна и отворена за разработчиците, лишена от всякакви предразсъдъци и патентни ограничения, комуникационна мрежа за обмен на кратки съобщения. Той е тайното другарче, което Google държи заключено в килера си. Jabber е софтуерната технология, по която се извършва обменът на текстовите съобщения в GTalk. Мрежата му е стара и няма популярността на комерсиалните си събратя. С избора на Google тя ще има своя шанс да получи необходимото начално ускорение. Мрежата на Jabber притежава и редица предимства пред останалите, които ще разгледаме.



Както вече споменахме – некомерсиална е, което я прави независима от волята на конкретна компания-производител или доставчик на услуги.

Децентрализирана е. Това означава, че комуникацията, подобно на мрежата за електронна поща, се осъществява между множество сървъри с плеяди от клиенти, свързани към всеки един. И отпадането на един сървър не води до блокиране на цялата мрежа.

Всеки от тях може да предоставя независими услуги – чат стаи за масови надприказвания, директории за търсене на потребители, шлюзове към мрежите на AIM/ICQ, MSN или Yahoo (именно това изправя на нокти трите големи компании).

Отвореният протокол позволява използването на клиентски софтуер от различни производители и на различни операционни системи. Можете дори да си инсталирате собствен Jabber сървър, към който да се свържете вие и приятелите ви. Или да го ползвате само за вътрешните нужди на офиса ви.

Ако решите да тествате оригиналната джабърска мрежа, идете на

www.jabber.org

и си създайте нов акаунт. Ако искате да ползвате мрежата на Google, отскочете до talk.google.com и влезте с акаунта си за GMail. Ако желаете собствен сървър, пак идете на jabber.org. Лошото е, че засега Google Talk не е свързан с мрежите на Jabber (макар че ползва тяхната технология) и това малко неутрализира някои от изброените предимства, като независимост, децентрализираност и разнообразие от услуги. Но нищо не пречи в скоро време Jabber сървърите да започнат да предлагат шлюз към Google Talk. Връзката с чужди мрежи е част от системната им архитектура все пак. Само някой трябва да седне и да го напише. А в света на отворения код все ще се намери кой.

Любопитни факти и клюки

Голямата баница в момента изглежда така:

– America On-line (с AIM и ICQ) – 40 милиона потребители.

– Yahoo – 20 милиона.

– MSN – 14 милиона.

– Skype – говорят за 51 милиона потребители, но тяхната услуга не е в пряк конфликт с горните, нито бизнесмоделът им е същият. Дори и да преувеличават, нищо чудно, че са събудили апетитите на старците.

Microsoft, Yahoo и AOL в момента печелят от IM мрежите си чрез реклами. А Skype – като продава допълнителни услуги (по-точно връзка към стационарни и мобилни телефонни мрежи). Как ще печелят Google, все още не е ясно, но е сигурно, че ще успеят да измислят нещо различно.

"Искаме да сме първите на света, които ще могат да свържат всеки с всеки." – Жорж Харик, шеф на отдела, отговарящ за новите продукти в Google.

Носят се слухове за създаването на Google браузър.

Жорж Харик по въпроса за новия браузър: *"..."*

Представям си как един ден се събуждам и гугълчаните ги няма. Няма търсачки! Няма поща! Няма картинки! Няма телефон. Питам DNS-а за тях, а той ми отговаря "няма ги, отидоха си, destination network unreachable"!

Затова не искам да съм зависим от тях. Не искам да съм зависим напълно от никого. Нито от Microsoft, нито от телевизията, нито от кварталната бакалия. И много се страхувам от деня, в който сиренето, което си купувам, колата, която карам и браузъра, с който ровя в нета, ще бъдат произведени от една и съща компания. Пък била тя Google, Microsoft или "При стринка Пена".

Иван Дончев

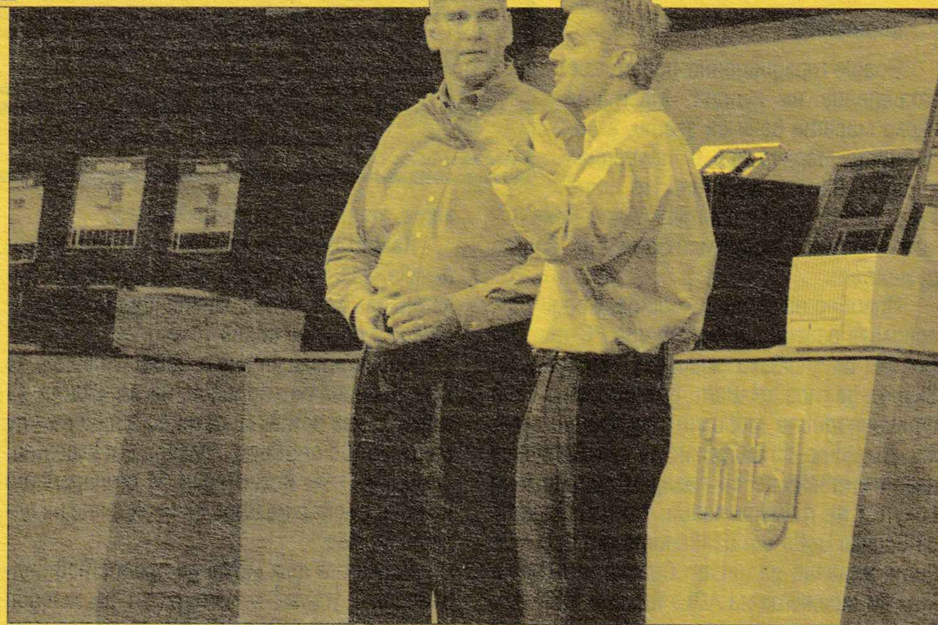
Intel Developer Forum – есен 2005

По време на редовното изложение на Intel едни от основните акценти бяха плановете на компанията за нови процесори през 2006-та и маркетинговата програма за Media Center PC-та, в които се влагат определени продукти Intel.



Ефективност вместо скорост

В началото на следващата година се очаква преминаването на процесорите за мобилни компютри Pentium M/Celeron M към 65nm технология (с едно- и двуядрени модели). По същото време ще се появи и последната (четвърта поред) модификация на архитектурата (180nm Pentium4 Netbrust, 130nm P4, 90nm P4/Pentium D/XE) – 65nm Pentium D (два модела – едноядрен и двуядрен). Тя ще остане на пазара за най-кратко време – през втората половина на 2006-та се очаква архитектурата на Intel от следващо поколение (8-мо поред), която ще се използва във всички сегменти (сървъри/80W, настолни/65W, преносими/25W, ултралеки/5W и предложеният нов размер малко по-голям от PDA – „handtop"/0.5W). Новата архитектура ще бъде пряк наследник на Pentium M (който от своя страна е базиран на Pentium III – 6-то поколение), а не на Pentium4/D (7-мо поколение). По този начин се завършва преориентацията на Intel от стремежа за максимална тактова честота (GHz) към максимална производителност за единица вложена енергия (W). Това се постига чрез по-ефективни изчислителни модули, по-голям обем на кеш паметта, повече на брой процесорни ядра и различни технологии за пестене на енергия. Преориентацията се наложи, тъй като настоящите NetBrust-базирани процесори консумират прекалено много енергия и повишаването на тактовата честота се оказа неефективно (откъм изисквания спрямо охлаждането и захранващите елементи на дънните платки – фактори, влияещи и на стабилността).



Естествено, новите процесори ще запазят въведените с P4 технологии като шина с учетворена честота (QPB), SSE3 инструкции, AMD64-съвместимост, HyperThreading и очакваните технологии от последните модели P-D – VT за виртуализация на хардуера (стартиране на няколко независими операционни системи едновременно – VMWare) и LT за хардуерно кодиране на чувствителна информация.

Intel VIIV

Заедно с първите Pentium M процесори от преди няколко години Intel обявиха и започнаха масово да рекламират търговската марка Centrino. С това наименование имат право да се наричат лаптопите, които съдържат три компонента: P-M процесор, Intel чипсет и Intel WirelessLAN (Wi-Fi) контролер. Рекламата на Centrino беше дотолкова успешна, че много хора смятат, че единствено тези лаптопите използват „новия, щадящ батериите процесор" и игнорират моделите с „обикновен Pentium" (всъщност същият Pentium M, но с Wi-Fi контролер от друг производител, който дори може да е с повече възможности от този на Intel). Маркетинговият ход с наименованието Centrino увеличи значително продажбите на Intel чипсети и Wi-Fi контролери.

Сега Intel искат да приложат същия подход и в друг пазарен сегмент – компютрите за домашно забавление (Media Center PC). VIIV (как точно трябва да се изговаря е спорно) ще могат да се наричат онези PC-та, които съдържат следните елементи: избрани модели Pentium процесор и чипсет (Pentium D/XE/M, i945 и по-нови), Intel мрежов контролер (Gigabit или 100Mbps Ethernet, не се споменава Wi-Fi), High Definition Audio (почти всички i945/i955 дъна го поддържат), WindowsXP MediaCenter Edition (и дистанционно, което работи с тази операционна система). Освен това компютърът трябва да е зареден с две програмки на Intel – за улесняване на мрежовото конфигуриране и за преобразуване и предаване на мултиме-

дийно съдържание между устройства, поддържащи различни формати (PDA, MP3 Player, MediaCenter Extender и др.). Двата софтуерни продукта може и да са полезни, пък и най-вероятно ще са безплатни най-малкото за притежателите на толкова много Intel хардуер. HD Audio и WinXP MCE изискванията са оправдани. Донякъде е обяснима и комбинацията от Pentium процесор и Intel чипсет – все пак VIIV е търговска марка на Intel. Добавянето на изискване за Intel мрежов контролер обаче е прекалено – тези на останалите производители вършат не по-лоша работа и дори да им липсва някоя конкретна функция, би могло да се изисква нейната поддръжка, а не налагането на излишно скъпи Intel чипове. В крайна сметка времето ще покаже дали кампанията за налагането на VIIV ще е толкова успешна, колкото тази за Centrino – въпросният лаптоп се появи заедно с два благоприятстващи фактора (много добър мобилен процесор и навлизането на Wi-Fi мрежите). От друга страна, лепенката „Intel Inside – VIIV" реално не допринася кой знае какво към WinXP MCE-компютрите (които така или иначе са със силно изразена „мултимедийна" насоченост) с елементи и от други производители.

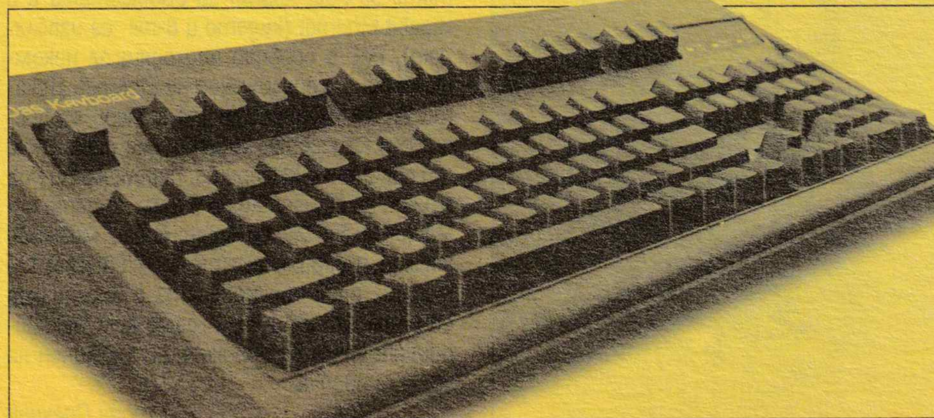
Li-S батерии

Matsushita (Panasonic) скоро ще пуснат в масово производство литиевойонна (Li-Ion) батерия с капацитет 230Wh/kg. Тя ще издържа до 8 часа работа с частично натоварване на обикновен лаптоп. Същевременно Sion Power работят върху литиево-сярна (Li-S) батерия с капацитет 260Wh/kg. А Toshiba подготвят батерии с намалено време за зареждане. Развитието на технологиите за съхранение на енергия спомага за появата на по-леки, по-малки и работещи подълго устройства (GSM телефоните вече започват да догонват PDA-те по матовта честота и големина на екрана).

Клавиатури

Първоначално PC/AT клавиатурите бяха с бели и сиви копчета, като цветът не бе определен случайно, а според функцията (буквите са с различен цвят от Ctrl, Alt, Shift и т.н.). Днес масово явление са клавиатури с най-различни цветове. Ако искате вашата да привлича погледите (и да отблъсква навлеците, седнали „за малко" да бърникат по компютъра ви) пробвайте с Das Keyboard – изцяло черна и без надписи на клавишите. Липсва не само БДС кирилицата, но и латиницата, F1..F12 и въобще – всичко останало. Според производителя освен че е много готина, тя ще увеличи и скоростта на писане – потребителят ще не ще трябва да научи разположението на буквите. „Не се препоръчва за начинаещи".

За хората, които не държат на бързото писане толкова, колкото на дребните удобства, е предназначена една друга клавиатура – Microsoft MCE Keyboard. Формата ѝ е удобна за използване на дивана пред телевизора (все пак става въпрос за MediaCenter), клавишите са подобни на тези от лаптоп-клавиатурите, използва насочена инфрачервена връзка и приемника за дистанционно, който така или иначе WinXP MCE PC-тата трябва да имат. Освен това дублира като функционалност клавиатура, мишка (чрез TrackPoint показалец) и MCE дистанционно (има необходимите мултимедийни бутони и то осветени). Като недостатъци могат да се изтъкнат липсата на scroll-колелце и Bluetooth връзка (няма нужда от насочване и пряка видимост към приемника).

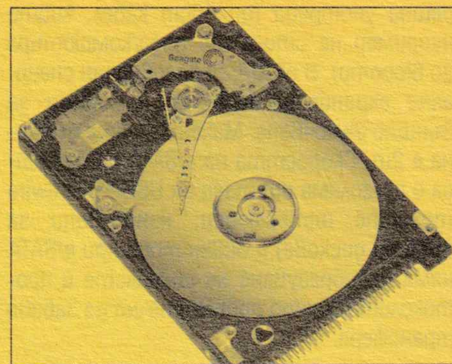


EPOX Bluetooth 2.0

Новият USB-Bluetooth преходник BT-DG06B на EPOX поддържа Bluetooth 2.0 – обхват до 20m и връзка 3Mbps (2.1Mbps ефективна скорост). Също така и стерео слушалки, както и обратна съвместимост с Bluetooth 1.x устройства. Използва се с драйвери на Toshiba.

Твърди дискове

Maxtor и Hitachi започнаха да предлагат дискове за сървъри със SAS (Serial Attached SCSI – SerialATA еквивалента на SCSI) интерфейс (300MB/s, когато се чете от кеша). Дисковете са с по 16MB кеш и скорост на въртене 15000rpm (с рекордните от около 100MB/s при четене от плочите на диска; време за достъп между 3 и 3.6ms; цената на 150GB варианта е



~1000$) или 10000rpm (~90MB/s). 15000rpm модели имат и Maxtor и Hitachi, а 10000rpm – засега само Maxtor.

Seagate представиха твърдия диск Momentus 5400 FDE с възможност за непрекъснато хардуерно шифроване на данните – Full Disk Encryption. Специален чип изпълнява кодирането и разкодирането така, че скоростта на трансфер да не се намалява. За съжаление, за да се използва FDE функцията, е необходим допълнителен софтуер, който не се предоставя от Seagate, а трябва да се купи от други разработчици (Wave Systems, Symantec или др.)

Samsung и Microsoft представиха плановете си за бъдещи хибридни твърди дискове, комбиниращи обикновени магнитни плочи и флаш памет. Флашът се използва като буфер при запис и при стартиране на компютъра (явно при изключване операционната система ще поставя необходимите файлове в него). Буферирането позволява механичната част на диска да се изключва за дълги периоди от време, като по този начин ще се пести енергия и ще се намалява шума. Освен това флаш паметта е с практически нулево време за достъп – няма нужда да се „достига" до мястото, където са разположени данните.

Samsung обявиха и чист Flash твърд диск с обем 16GB и доста високата цена от 500$. Той съответно е напълно безшумен и е подходящ за компютър в домашен развлекателен център – 16GB ще са достатъчни за WinXP MCE, а съдържанието (филми, музика и др.) може да се изтегля по мрежата от друго помещение, където да стои PC с обикновени твърди дискове (евтини, с голям капацитет, но по-шумни).

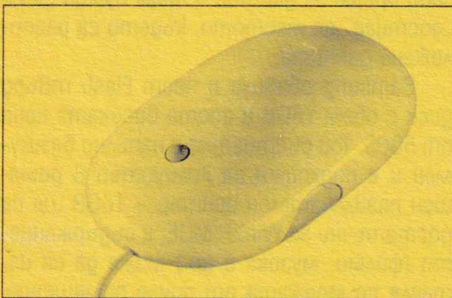
Intel, Nokia, Marvell, няколко производители на дискове и други компании разработиха спецификацията Ce-ATA (Consumer Electronics ATA) за твърди дискове с размер 1.8" или по-малък и използващи електрическия интерфейс за MMC Flash карти, който вече е широкоразпространен в много устройства. Чрез Ce-ATA се улеснява добавянето на големи обеми памет към мобилни телефони, видеокамери и др.

Официално е завършена и eSATA (external SATA) спецификацията. Досега някои дънни платки имаха изведени на задния панел SATA куплунзи, предвидени за вът-

решна употреба (до 50cm кабел, който например не стига от пода/компютъра до бюрото). В eSATA са предвидени специални екранирани куплунзи и кабели за външно включване. Максималната дължина е 2m. Скоростта на e/SATA интерфейса е по-голяма от тази на USB2.0/Firewire (другите интерфейси, използвани за външни дискове) и освен това при e/SATA няма преобразуване на сигналите и протоколите, което допълнително да забавя трансфера.

Gigabyte DDR-to-DDR2

Подобно на някогашните 8bit-to-32bit и SIMM-to-DIMM преходници наскоро Gigabyte обявиха, че към дънната платка GA-PT880 Pro Combo (LGA775 процесорен цокъл за P4/D/XE/Celeron) ще могат да се слагат DDR-to-DDR2 преходници, позволяващи включването на DDR модули (184pin, 2.6V) в DDR2 слотовете (240pin, 1.8V). Това е възможно, тъй като PT880Pro чипсета поддържа както DDR, така и DDR-II памет. Преходникът не е универсален и ще може да работи единствено с този конкретен модел дънна платка (може би по-високото захранващо напрежение се осигурява по нестандартен начин). GA-PT880Pro Combo е подходяща за прехвърляне от AGP/DDR към PCI Express/DDR-II, тъй като поддържа и четирите стандарта (има по един AGP8x и PCIe x16 слот, два DDR и два DDR-II слота, плюс допълнителните DDR-to-DDR2 преходници за хората с по четири DDR модула) и по този начин покупката на някои елементи може да се задържи за покъсно.



Apple Mouse

Мишките на Apple по принцип са еднобутонни (при последния модел цялата горна повърхност служеше за бутон). След многобройните оплаквания на потребители, работили с доста по-богатите като функционалност PC-мишки, Apple направиха Mighty Mouse. Новият продукт добавя 4-посочна ръчка за scroll (подобно на навигационния елемент на някои GSM-и) и допълнителни бутони. За съжаление като цяло мишката запазва еднобутонния си дизайн и това води до някои неудобства. Горната повърхност продължава да е една (не е разделена на бутони), но има ляв и десен сензор. Проблемът е в това, че левият (основният) сензор е конфигуриран като много почувствителен и за да се задейства десният бутон, показалецът (който обикновено си почива върху лявата част на мишката) не трябва да докосва повърхността. Mighty Mouse има и два страннични бутона, но те задействат една и съща реакция („трети бутон"), и то само ако се натиснат едновременно.

mobiBLU Cube

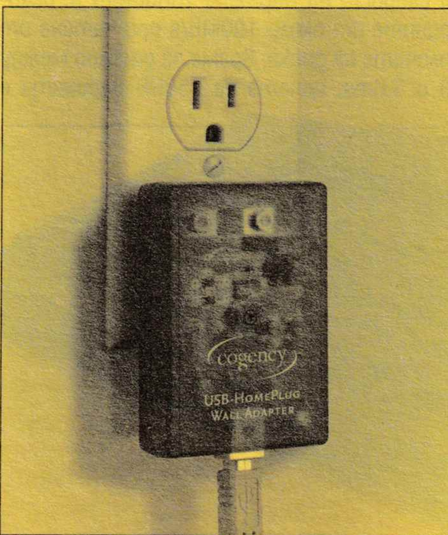
Най-малкият музикален плейър представлява кубче с ръбове с дължина 2.54cm. На едната си страна има OLED дисплей, а на съседната – бутони за управление.

Използва USB2.0 интерфейс за връзка с компютър; 1GB интегрирана памет; има вградено FM радио с възможност за запис, диктофон; поддържа MP3 и WMA, еквалайзер и ефекти; Li-Polymer батерия, която издържа 10 часа работа и се зарежда през USB порта; изход за стерео слушалки. Странно е, че официално не може да се използва за съхраняване на данни (различни от MP3/WMA). Цената му в Америка е около 130$.

Екзотични мрежови устройства

Персоналните компютри и компютърните мрежи станаха всекидневна необходимост за много хора. Повечето от сградите обаче са построени преди това (или с цел да излязат по-евтини първоначално, без да се вземе предвид тази необходимост) и в тях нито има положени мрежови кабели, нито е предвидено място за такива кабели и придружаващите ги устройства (комутатори, маршрутизатори и т.н.). Изграждането на мрежова инсталация в непригодена сграда не е евтино начинание и затова бяха създадени няколко стандарта, които позволяват използването на вече положените кабели на други инсталации (ток, телефон, телевизия) за Ethernet мрежа.

Коаксиалните кабели за телевизия се използват най-много за кабелни модеми (осигуряващи външната връзка с интернет) по DoCSIS стандарт. Bridge-овете Coaxial-към-Ethernet са рядко срещани и не винаги могат да работят заедно, ако са от различни производители.



HomePNA е стандартът за Ethernet по телефонния кабел. Осигурява съвместимост между устройствата на различни производители и работата на HomePNA/Ethernet не пречи на обикновените телефонни разговори, ISDN и ADSL по един и същ кабел. Версия 1.0 поддържа до 1 Mbps, 2.0 до 10 Mbps, а през 2003 бе приета и версия 3.0 (първоначално до 128 Mbps с планове за до 240 Mbps), но като че ли еуфорията отшумя и дори 2.0 продуктите се намират рядко.

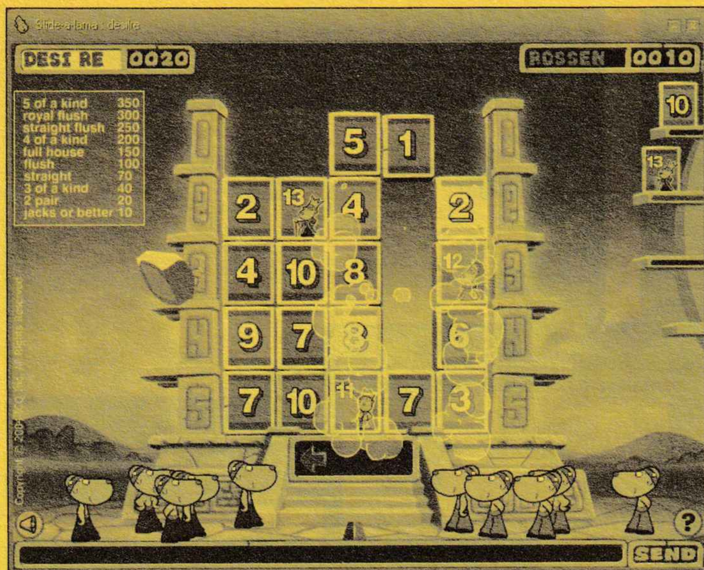
HomePlug е стандарт за комуникация по захранващите кабели (AC ~110V/220V). Версия 1.0 поддържа до 14Mbps и все още не е приета версия 2.0. Устройствата струват около 50$. По света има някои електроразпределителни компании, които обмислят да използват подобен стандарт (powerline communication) за доставяне на интернет на крайните си клиенти.

HomePlug и HomePNA имат своята пазарна ниша, но популярността им намаляла – цените на безжичните продукти спаднаха значително, пък и предлагат някои предимства. Освен това в по-новите сгради като минимум се оставят свободни тръби между стаите, отделения за Switch-ове и т.н. Това прави за собственика по-рентабилно разполагането на мрежови кабели вместо използването и поддръжката на по-скъпи и по-бавни специални устройства.

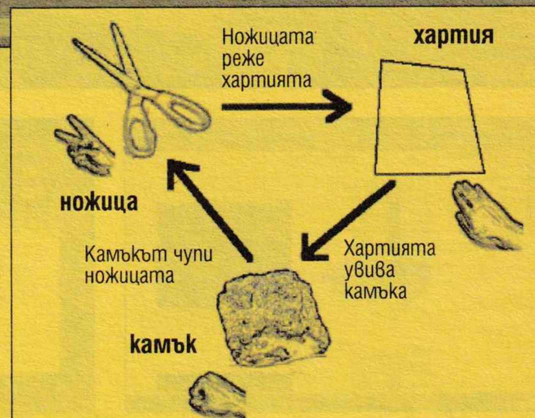
Ethernet технологията намира приложение не само за връзка между компютри и сървъри, а и за VoIP телефони, охранителни камери, терминали (например информационен дисплей, чувствителен на допир, и два-три бутона) и по-рядко други крайни устройства (четци на smart карти, системи за контрол на достъпа, биометрия и т.н.).

Power-over-Ethernet (PoE) е стандарт за захранване на Ethernet устройства по мрежовия кабел. Някои производители (и любители) имат собствени решения (използващи „излишните" 4 проводника), но е по-добре да се работи с IEEE стандартите за PoE, които са съвместими и с Gigabit Ethernet (където и 8-те се използват). PoE е особено подходящ за некомпютърните приложения на Ethernet. Докато WLAN охранителните камери се поставят на места, където има само ток, то обратно – камерите, поддържащи PoE могат да се поставят и там, където няма (а са в наличие единствено мрежови кабели). Предимствата на IP/Ethernet камерата пред обикновената с видеоизход си остават същите – само комуникационният канал се променя от безжичен на усукана двойка.

Стоян Спахиев







ICQ eXтри част 2

Вминалия брой ви запознахме с новите екстри в ICQ 5, които се отнасяха до функционалността му като средство за комуникация. А в този ви представяме какви са неговите начини да ви забавлява – вградени мултиплейър игри, които, макар и да не са конкуренция на Word of WarCraft, Lineage и компания, все пак представляват удобна алтернатива за уплътняване на свободни 15 минути от ежедневния стрес.

Онлайн мултиплейър

По някаква причина е по-интригуващо да играеш срещу хора. Интелигентните, непредсказуеми и коварни ходове на другарчето винаги са ми били по-интересни от пресметливата рутина на AI-то. Въпреки че не се вижда от пръв поглед, шестте онлайн игрички са написани на Flash MX 2004 и използват Xtraz-функциите на ICQ за комуникация. Резултатът е леки, красиви и зарибяващи геймки.

Warsheep

"Провери си м-е-е-е-рника, войнико! Сержант, какво му натискаш на туй нещо, та да стреля?"

Походова стратегия, в която с джипове, танкове и хеликоптери атакуваш армията. Или по-точно стадото на противника. За всеки ход се избира случайна овца, която разполага с 10 секунди, за да се придвижи до позиция и да стреля. Докато чакаш опонента, имаш възможност да слушаш радио-трафика на войската (*„Фред, какво прави тук тази крава?"*) или да четеш новините – *"Лидерът на червените предлага мир... Лидерът на сините заяви, че по-скоро би си обръснал краката, отколкото да приеме... Слонът спечели световното по сумо за 60-та поредна година."*

Pool

Билярд по *„стандартните правила за 8-ball"*. С мишката определяш посоката, а чрез продължителността на клика – и силата на удара. 16-те топки се делят на две групи – едноцветни и раирани. Естествено, да не забравяме и бялата №8. Първият играч, който вкара топка от една от групите, трябва да направи същото и с всички останали от нея, както и с осмицата, за да спечели.

Играта доста подозрително прилича на pool-а на Yahoo Games, но без стотиците геймъри на яхуто. А и ми се струва, че физиката на топките малко куца.

Slide-a-Lama

Тетрис + видео покер? Подреждайте падащите златни блокчета така, че да получите най-много покер-комбинации и да спечелите колкото се може повече лàми. Зад златния казино-дизайн се крие триизмерно мислене, предвиждане и смятане. Впрочем „лàма" е камилоподобно вълнодайно животно, а не „леймър".

RPS Online

Базирана едновременно на камък-ножица-хартия и шаха, това е най-забавната игра от всички тук. Фигурите могат да се движат във всякакви посоки, а когато някоя от тях се опита да вземе друга, се провежда мини игра на Rock-Paper-Scissors, която определя резултата.

Всеки има тайно оръжие – камък, ножица или хартия, което се разкрива едва при сблъсък с противника. Целта на играта е да вземеш знаменосеца – фигура с малко флагче, която обаче изглежда като всяка друга и не се движи. Но има и капан – още едно човече, което не мърда от мястото си и печели всяка битка. За да победиш, трябва да вземеш флага на противника или всички негови фигури чрез RPS-битки.

Играта изглежда елементарна, но след няколко мача осъзнаваш, че стратегията и блъфирането имат своето място. Ходовете са по 10 секунди, така че и най-тежкият мач не може да продължи повече от 5-6 минути.

Backgammon (табла)

Най-древната игра продължава да се радва на популярност и днес. Усвояваш правилата ѝ за 10 минути, но цял живот можеш да усъвършенстваш стратегията си. Играе се върху дъска, разделена на 4 части с по 6 триъгълника, върху които се местят черни и бели пулове. Целта е всеки играч да премести 15-те си пула по полетата и извън дъската, придвижвайки ги според заровете, които са се паднали.

Checkers (шашки)

Шашки по „английските правила". Играе се с 12 черни и бели пулове на дъска за шах. Обикновените се движат само напред по диагонал, а ако можеш да прескочиш и вземеш фигури на противника, си задължен да го направиш. В случай, че твой пул достигне до далечния край на дъската, той става цар и получаваш възможността да го движиш във всички посоки.

Росен Вучев



Windows Vista – новото име на царя

Всички използваме Windows. Поне девет от всеки десет души неминуемо натискат всеки ден бутона Start в опитите си да изключат компютъра например. Поради тази причина всички сме пряко засегнати от плановете на Microsoft за следващия Windows, който ще се появи в средата на идната година. Дълго време той бе известен под кодовото название Longhorn, но през август редмъндският гигант анонсира новата марка Vista, което на испански означава живот. Какво очаква средностатистическият потребител в компютърната му Vista от догодина? Впечатленията за това станаха ясни с анонсирането на първия бета тест на следващия Windows.

Основният акцент при най-новата операционна система на Microsoft ще бъде естетиката и лесното на използване. При положение че компанията упражнява тотален монопол върху персоналните компютри на потребителите, съвсем естествено е сред хилядите клиенти все още да са разпространени повечето версии на ОС-а – Windows 98 е горд помощник в много офиси, 2000 не е напълно изместен от XP, а последният продължава да бъде повече от достатъчен за много от хората. В този смисъл Microsoft могат да си позволят лукса и да предложат една просто красива операционна система, зад чиято обвивка се крие софтуерната експертиза на компанията.

По пътя на маркетинговата логика гигантът ще се опита да продаде на клиентите си новата версия на ОС-а заради външния ѝ вид, а не толкова поради уникалната функционалност. Защото трябва да признаем – ако досега не сте заменили версия 98, то това е защото просто не се нуждаете от сложна и ядяща ресурси операционна система. Също както ако карате стар Форд и не сте сигурни, че искате нов, ще направите решителната крачка едва тогава, когато пипнете, усетите и видите подобренията. Слоганът на марката Windows Vista е "Clear, Confident, Connected; Bringing clarity to your world" (англ., "Ясно, сигурно, свързано. Носещ яснота във вашия свят" – бел.ред.)

Красота

Vista използва изцяло нова разработена графична концепция на име Avalon, която изисква повече хардуерен ресурс от машината, но и позволява по-реалистично, красиво и живо пресъздаване на икони, програми и други визуални елементи от десктопа. Мнозина от противниците на Microsoft твърдят, че компанията плагиатства нагло идеи за визуалното оформление от конкурентите си Apple.

Пионерският пример в този смисъл е създаването на самия Windows, тъй като преди това единствената операционна система с графична среда е била именно MacOS. Сега критиците също побързаха да отбележат известната близост, най-вече в графичен план, между актуалния MacOS X и новата Vista.

Системата Avalon прави браузването, кликането и боравенето с иконите и бутоните наистина по-приятно. Възможностите ѝ включват ефекти като скалиране, прозрачност, светлосенки или анимации. Третото измерение най-накрая намира практическото си приложение в офис среда под формата на дизайнерски решения за навигация, а прозрачният Recycle Bin изглежда изненадващо добре. Графичната феерия обаче ще е възможна само в случаите, когато работите на PC с минимум 512 мегабайта RAM и видео карта, съвместима с графичния набор от функции на DirectX 9.

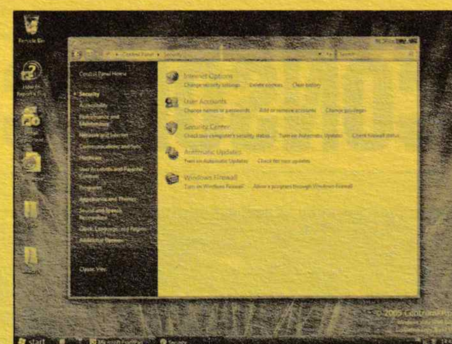
Сигурност

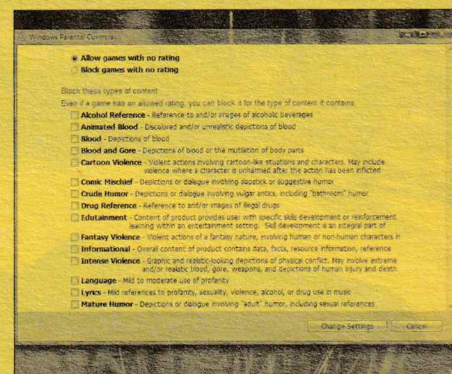
Първият бета тест на Windows Vista бе проведен с помощта на около половин милион души от цял свят – програмисти, журналисти и други IT специалисти. Масово достъпна ранна версия на операционната система ще има през пролетта на 2006-та година. Встрани от естетиката другият основен акцент при Vista е поставен върху сигурността и борбата срещу заплахите, дебнещи в интернет. През последните години името на Microsoft пострада сериозно, след като многобройни хакерски атаки и вируси демонстрираха немарливостта на програмистите на компанията при създаването на операционната система Windows XP. Едва с последната ѝ ревизия Service Pack 2 може да се говори за овладяване на положението и предпазване на крайните юзъри и бизнеса от заплахата за загуба на информацията. Тези проблеми изискваха по-радикален подход към контрола и достъпа на потребителите. Досега съществуваха различни безплатни или платени допълнителни програми, които правеха „живота" под XP по-сигурен и спокоен. Microsoft подхожда радикално и имплементира в софтуера си директно тази функционалност. Работата под Vista ще бъде под сериозни протекции. Практически операционната система изземва пряката възможност на юзърите да „пипат, където не трябва". Функцията за постоянен ъпдейт през интернет ще бъде особено важна, тъй като по този начин ще се извършва непрестанното пълнене на потенциалните рискови дупки и пробиви с пачове. Въвежда се т.нар. User Account Protection. Обяснено с прости думи, промяната засяга администраторския контрол върху машината. Ако досега за пълноценното използване на компютъра беше необходима регистрация на потребител с администраторски профил, с нововъведенията се затваря голямата дупка между него и обикновените юзъри. Така вече може да се работи пълноценно (т.е. да се инсталират и деинсталират програми например), без за това да е нужно да имаш и администраторски права, включващи и други, „по-опасни" опции за манипулация. Подобно разделение на отговорностите между „простите" потребители и адмнина е типична за операционната система Linux.

Windows Vista ще поддържа и криптиране на данните върху твърдия диск. По този начин се осигурява защита върху информацията при преносимите компютри например. Ако някой открадне машината ви, той няма да може да я използва или да стартира някое приложение, тъй като ще трябва междувременно да разбие сериозен код. Криптиране на данните е възможно и под XP с необходимите допълнителни смарт карта, четец и софтуер. Манията на тема сигурност обаче крие рискове за разширяване на монополното положение на Microsoft. Така например става ясно, че документите в Word формат ще бъдат съхранявани в криптиран вид и по този начин ще могат да бъдат отваряни или обработвани само със сертифициран софтуер. В случая с Microsoft Office можем да сме сигурни, че това ще бъде факт, но безплатният пакет Open Office например ще се нуждае от допълнително лицензиране. Както и всяка друга програма. Подобна процедура на практика обезсмисля работата по т.нар. фрийуер софтуер за обработка на изображения например, след като освен за неговото създаване авторите му ще трябва да се грижат и за сертификатите му за сигурност.

Разнообразие

Microsoft се забавиха сериозно с новата си операционна система и при появата си през следващата година това ще бъде Windows-ът, който е отнел наймного време преди пазарната си реализация. Нещата дори изглеждат още по-сериозни, тъй като е ясно, че много нови съществени функции ще бъдат забавени и предоставени на по-късен етап със Service Packs. В сегашния бета тест бяха демонстрирани други три основни подобрения, за които Microsoft залага големи надежди. Първото е функцията за търсене, която по своето удобство и възможности напомня на Google Desktop. От Apple пък е заимствана идеята за виртуалните папки, които ви позволяват да групирате визуално няколко файла по общ критерий, без те да се намират задължително физически в една и съща директория. На второ място е файловият формат Metro, който трябва да се превърне в нещо като универсален метод за съхраняване на информация под Windows. На него се възлагат надежди да измести pdf-а и да се превърне в еталон. С подобна роля е натоварен и новият Internet Explorer 7, който трябва да поправи грешките на предшественика си IE6, видимо губещ конкурентната битка с Mozilla Firefox.





Яснота

Съвсем резонен е въпросът дали имаме нужда от Vista. Отговорът не е еднозначен, особено като се вземе предвид, че до официалния старт на продажбите на ОС-а има още повече от година. Не трябва да пропускаме и малката подробност, че тези прозорци ще функционират изключително и само на мощни машини. Така че дори да смятате да се отървете от прашасалия 98, съпътстващите го разходи по нова щайга биха ви накарали да се замислите сериозно. Това е и основният проблем на Microsoft – хората все по-рядко сменят Windows-а си. Което пък оправдава интересите на компанията в други области като гейминг, интернет телефония и т.н. Макар и лидер, днешният редмъндски гигант не е същият, както от преди десет години. И това ще има своето отражение върху бъдещите софтуерни премиери.

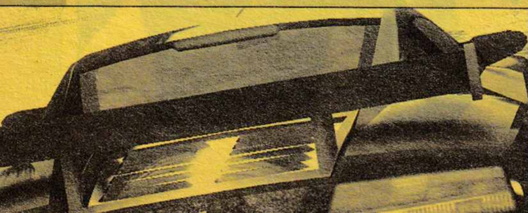
Александър Бойчев

CONSOLE CHEATS



Burnout Revenge (PS2)

За да получите достъп до **Madden Van**, е необходимо да имате запаметена игра от Madden NFL 06 на мемори картата.
За **Black Elite Racer** трябва да постигнете ранг Elite.
За **Criterion GT Racer** изиграйте The White Mountain Challenge.
За **EA GT Racer** ще се наложи да се справите с The Central Route Challenge.
За **Etnies Racer** преминете The Motor City Challenge.
За **Euro Classic LM** преодолейте The Eternal City Challenge.
За **Hot Rod** се изисква да приключите с The Lone Peak Challenge.
За **Logitech World Racer** е необходимо да изиграете The Rank 10 Ultimate Revenge GP.
За **Low Rider** изиграйте The Angel Valley Challenge.
За **Nixon Special** преминете Eastren Bay Challenge.
За **Revenge Racer** превъртете играта.



Resident Evil: Outbreak File #2 (PS2)

Галерии, които може да отключите:
CG галерия (Kevin Type A): трябва да завършите който и да е от трите сценария като Kevin. 500 точки.
CG галериа (Kevin Type B): изиграйте успешно един от трите сценария като Kevin. 1000 точки.
Скица (Kevin Type A): превъртете който и да е от трите сценария като Kevin. 500 точки.

Герои, до които може да получите достъп:
Ben Bertolucci: след като приключите с доставките в главната зала, донесете който и да е филм на Ben и довършете сценария.
Nathan и Samuel: изиграйте Desperate Times на режим Hard.
Rita: превъртеме Desperate Times на режим Very Hard.

За да си пазите гърба:
Натиснете бутона R3, за да накарате партньорите си да спрат да ви следват и да застанат на едно място. Така те ще се намират в идеалната за вас позиция.

Darkwatch: Curse of the West (PS2)

За да отключите скици на вашите съюзници и босовете, трябва да превъртите нивото **Curse Of The West** на трудност Shootist.
За филмче при режим **Attract** е необходимо да изиграете нивото Dead Light Prism с краен резултат от поне 80 убити.
За **Cowboy Animatic** ще се наложи да приключите Torture Maze с на-малко 30 меле убийства.

За достъп до архивите на Darkwatch трябва да превъртите всички нива за стрелци на Deadeye.
Врагове 1: приключете Boneyard с наймалко 65% точност.
Врагове 2: преминете Showdown с поне 20 меле убийства.
Среда 1: изиграйте Darkwatch Outpost, без да умирате.
Среда 2: превъртеме Invasion при трудност Deadeye.
Среда 3: свършете с Curse Of The West за 10 минути или по-малко.



Еволюция на Jericho: изиграйте успешно сингълплейър кампанията на която и да е трудност.
Highmoon Trailer: Rescue за 15 минути или по-малко.
За интро към Rescue: превъртете Hangtown, като нанесете поне 20 изстрела в главата.
За Showdown Animatic: изиграйте нивото The Right Train при трудност Shootist.
Превозни средства: преодолейте успешно Deadfall, като изпълните поне 20 изстрела в главата.
Оръжия: трябва да преминете през нивото Morning After с минималните 70% точност.
За Wrong Train Animatic: изиграйте нивото The Wrong Train с поне 65% точност.

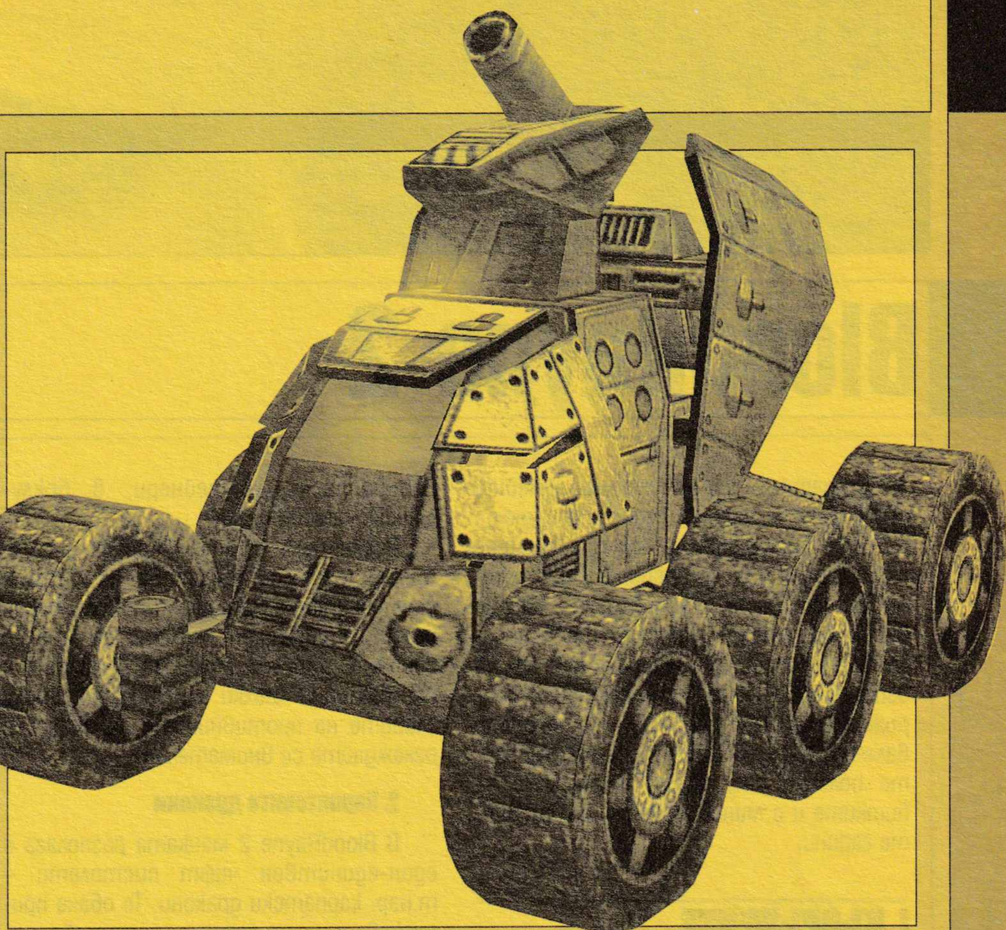
За получаване на достъп до концептуалните скици към играта:
Изиграйте Darkwatch на трудност Cowboy. И след това ще може да си разглеждате видеофайлове и скици, които показват всевъзможни етапи от развитието на героя на Jericho.

PC CHEATS

Earth 2160

Натиснете [Enter] по време на игра, за да може да използвате кодовете. Въведете cheats_2160 и отново [Enter]. Сега трябва да напишете някоя от командите в новоотворилия се прозорец. До кода ще се появи "1", което потвърждава неговото правилно изписване. Ако искате да повторите чийт, който вече сте използвали, натиснете [Up].

addexperiencepoints [число] – добавяте съответния експириънс към селектираните единици (*)
addmoney [число] – добавяте съответните ресурси (*)
setexperiencelevel [1-8] – определяте нивото на избраните единици (*)
setexperiencepoints [число] – определяте съответния експириънс за избраните единици (*)
heal – подобрявате здравето на избраните единици
researchall – извършвате цялостно проучване на технологиите
kill – избивате онези единици, които са избрани
resetfog – разкривате картата
gamerate [1-100] – избирате бързина на играта
time [1-200] – избирате време от денонощието (число, което е по-малко от 66 се равнява на нощ)
(*) При задаването на тези кодове единиците, които управляват дадено превозно средство, го напускат по времето на изпълнението на командата и после отново се връщат в него.



Advent Rising

Натиснете [Tab], за да можете да въвеждате кодове. След това напишете:
God – ставате неуязвими
BadAss – получавате по 5 точки за всички умения
UseAmmo – неограничено количество муниции/сила
Teleport – телепорт
Suicide – самоубивате се
PlayersOnly – замразява всички NPC-та

С текстов редактор отворете файла "mydefuser.ini" в директорията "\advent rising\system". Скролнете до мястото, където знаците са неравномерно разпределени. Използвайте "y" и "u", тъй като няма да може да ги натиснете случайно по време на битка, но все пак са достатъчно близо, когато ви потрябват. За "у" въведете "Blizzow 1", така че да получите "y=Blizzow 1". Натиснете Y по време на игра, за да получите всички сили и оръжия за ниво 5, включително скок и ръкопашен бой. За "u" въведете "u=god". Натиснете U по време на игра, за да бъдете неуязвими. Ще видите съобщението "God mode on", което ще потвърди правилното изписване на кода. Не обръщайте внимание на факта, че здравето ви все пак намалява, защото дори след като бъде напълно изчерпано, няма да умрете.

Dungeon Siege 2

По време на игра натиснете [ENTER] и въведете:
+bushsux-oluaowr – телепортиране
+iraqsux-eszaryz – сдобивате се със сребърен пръстен
+luvtana-aeviyaa – получавате сребърен пръстен, оръжие и одежди
+quwhba – причинява незабавна смърт
+drlife – получавате неуязвимост
+movie – може да записвате филмче
(*) = трябва да въведете кода отново, за да прекратите действието му
(-) = натиснете [-], преди да напишете кода, и ще го деактивирате

Забележка: Възможно е да загубите ефекта от даден код, ако гледате кътсцена или използвате портали. Нужно е просто да го въведете отново.

Fable

За неограничен брой точки експириънс
В началото на играта, когато героят ви е все още на обучение в гилдията, точно след като се превръща в тийнейджър, му предстои да се сблъска с три теста. За близък бой, точна стрелба и добро владеене на магия. След като преминете всички успешно, Мейз ще пожелае да ви изпита сам. Ще ви подкани да го нападнете с меч. Вместо да го слушате, извадете лъка или арбалета, прицелете се внимателно в него и започнете да го помпате със стрели. Ще го нараните, но не и убиете. Това няма да ви навлече никакви наказания. Вместо това за по-малко от петнадесет минути ще спечелите около 5000 експириънс, който впоследствие да разпределите в онези умения, които предпочитате.

Hero Save и Арената
Ако по време на изпълнението на някаква задача използвате hero save и после load на запаметената игра, ще загубите прогреса си и ще започнете текущия куест отначало. Особено подходящо е да се възползвате от това преди рунд 8 на арената. По този начин ще можете да преигравате арената много пъти и да получавате допълнителни точки експириънс.



BloodRayne 2

Играта е изключително линейна, така че ако сега седна и започна да ви обяснявам да минете от тая стая в оная и да изтребите всичко живо, бих изглеждал доста банален. Така че в настоящето ръководство ще ви предложа ценни идеи и съвети за това как да използвате максимално ефективно въоръжението на Рейн, както и нейните вампирски сили. Освен това ще намерите полезни стратегии и трикове за битките и с минибосовете, и с главните гадини.

I. ВЪОРЪЖЕНИЕ

Наред със своите смъртоносни остриета и дълги крака, с които Рейн се бие като истинска тигрица, героинята разполага и с две малко по-специфични оръжия. Едното сякаш е взето директно от известния на всички ни Mortal Kombat, а другото представляваш чифт хищни пистолети-кръпоийци - може би най-оригиналната хрумка в играта. Няма какво да ви заминавам с точното изпълнение на десетките комбота и завършващите удари (fatality) – всички те са описани що-годе подробно в основното меню на самата игра. Така че преминаваме по същество.

1. Харпунът

Макар и изключително удобен за разрешаване на т.нар. killing puzzles, харпунът не нанася кой знае колко много щети на противниците ви. Освен това обхватът му е ограничен и отнема известно време, докато свикнете с начина на действие. Така че може би е добра идея да си поиграете с него още в самото начало, за да се научите да го използвате така, както трябва.

Особено полезен е и за трупане на carnage – например като мятате враговете си в електрически табла, през парапети, на закачени за стената или лежащи на земята остри предмети, към взривоопасни контейнери, в боклукджийски камион и т.н.

Всеки път когато натрупа достатъчно касапски убийства на своята сметка, Рейн ще става по-добра – сиреч ще ѝ се увеличат скалите за кръв и рейдж. С харпуна може да събаряте и най-различни крехки конструкции върху главите на противниците си, така че оглеждайте се внимателно.

2. Карпатските дракони

В BloodRayne 2 мацката разполага с един-единствен чифт пистолети – т.нар. карпатски дракони. Те обаче притежават шест режима на стрелба, поголямата част от които ще изучите с течение на времето. Колкото повече използвате някои от тях, толкова поефективни ще стават – с повече муниции и по-голям демидж.

Уникалното при карпатските дракони е, че за да ги презаредите, ще трябва да ги забивате в противниците си и да ги пълните с кръв.

Винаги дръжте под око количеството муниции – в момента, в който те свършат, ще може да стреляте, но с цената на своята собствена червена артериална субстанция.

Blood Shot – първият и най-слаб режим. Бих ви посъветвал по-скоро да не си губите времето с него и да не се опитвате да го ъпгрейднете.

Blood Stream – наподобява узи и е много по-мощен. Заслужава си да го качите до трето ниво.

Blood Spray – изключително подходящ в случаите, когато искате да обезоръжите враговете си.

Blood Bomb – доста неприложим режим на стрелба, но пък е ефектен и забавен.

Blood Flame – нещо като огнехвъргачка, с която естествено подпалвате враговете си. Но ако не сте внимателни, и вие самите може да го отнесете.

Blood Hammer – същински ракетомет, подходящ за босове.

II. ВАМПИРСКИ СИЛИ

1. Aura Powers

Aura Vision – това умение е кажи-речи безплатно и ви позволява да виждате враговете си дори и през стените, да разбирате на колко кръв са и на всичкото отгоре – да откривате тайните леговища на вампири (те ви снабдяват със здраве, покачват рейджа или пък презареждат карпатските дракони). Чрез него ще знаете кои рампи са подходящи за пързаляне, кои стълбове – за катерене и накъде точно трябва да вървите, за да минете нивото. Така че е хубаво да го включвате от време на време, особено когато не знаете какво точно трябва да правите.

Ghost Feed – ако се нуждаете от кръв, но едновременно с това сте принудени да се движите постоянно и нямате време да впиете зъбите си в някого, това умение е направено специално за случая. Върши работа и когато трябва да се биете с по-опасни босове, обградени от множество обикновени гадове.

Enthrall – превръща враговете ви в съюзници. На пръв поглед изглежда добре, но в момента, в който осъзнаете, че докато си играете с другарчето ви, рейджът значително намалява, ще го намразите. Ще кажете – в такъв случай просто ще го изключа. Е, да, но когато се опитате да направите това, например чрез убийството на въпросния ви съюзник, рейджът ще спадне на нула. Общо взето безполезно умение.

2. Rage Powers

Blood Rage – когато го активирате, Рейн няма може да бъде наранявана. Всеки удар върху нея ще намалява нейния рейдж, но не и кръвта ѝ. Изключително подходящо е за битки с босове.

Blood Fury – едно от най-добрите умения. Хем е по-мощно от Blood Rage, хем забавя времето, хем получавате допълнителни и доста ефектни комбота.

Blood Storm – изисква изключително много рейдж и поради тази причина може би не е кой знае колко добра идея да прибягвате до него, освен ако наистина не ви се наложи. Което надали ще стане, защото горните две ще ви свършат не по-малко добра работа. Но все пак прави враговете ви на кайма.

3. Speed Powers

Dilated Perception – най-ниската степен на забавяне на времето около вас. Рейн намалява скоростта на движение – както на всички около нея, така и на самата себе си.

Super Speed – получавате умението още в началото, след като убиете Зеренски. Това го прави изключително полезно през абсолютно цялата игра. Особено в случаите, когато искате да застанете зад гърба на онези врагове, които се обръщат прекалено бързо, ако ги прескочите.

Freeze Time – както си личи и от самото име, Рейн замразява времето, но и получава възможността да се придвижва напълно нормално. Върши работа при битка с някои от последните босове.

III. БОСОВЕ

1. Общи съвети

- винаги обръщайте внимание на онова, което Северин ви казва, или пък на размислите на самата Рейн за конкретната ситуация.

– не си хабете времето и нервите да се опитвате да използвате харпуна върху тях – просто няма да се получи нищо в по-голямата част от случаите.

– рейджът е основното ви средство, което ще ви позволи да излезете живи от схватка както с мини-, така и с главен бос. Никога не го оставяйте да падне на някакво твърде ниско ниво.

– карпатските дракони също не вършат кой знае каква работа (освен при Зеренски). В по-късен етап единствено режимът Blood Hammer е подходящ.

2. Минибосове

Мъжки дампир – не представлява особено предизвикателство. С включен Blood Rage ще го победите за отрицателно време. Опитайте се да минете зад него и да го атакувате в гръб. Ако го повалите на земята, в никакъв случай не го нападайте, докато е там, защото той веднага ще ви контраатакува, а и вие няма да му нанесете кой знае какви щети.

Кестрел – включете Blood Rage и атакувайте с удари от раздел Evasive Combat. Особено ефективно е следното: задържате Ctrl, натискате назад и интервал, след което веднага левия бутон на мишката. Ако ви се сторят прекалено бързи, включете умението Dilated Perception. Ритайте ги честичко – очевидно това е доста болезнено за тях.

Turned – тези огромни безмозъчни същества са изключително коварни противници. Най-лесният начин да се справите с тях е да ги изчакате да започнат да тичат, озверели като бик срещу вас, да скочите в последния момент встрани и да ги оставите да се забият в стената. Тогава ще имате на разположение няколко секунди, за да ги наложите както трябва, преди да се съвземат. Повтаряйте тази процедура, докато най-накрая не им вземете душичката. Всякакви опити за бой, освен ако не са добре премислени от ваша страна, ще доведат до фатални за личицето и дупето на Рейн последствия.

Foreman – само видът на техния гигантски чук е достатъчен намек за мощта на тези чудовища. Още повече в момента, в който го праснат в земята, вие ще отлетите към тавана като птичка. Така че избягвайте близки срещи с това оръжие. Не губете време – активирайте веднага Blood Rage или Blood Fury, за да не може да бъдете повалени, и накълцайте противника колкото се може по-бързо. Отново – старайте се да бъдете зад гърба му.

Женски дампир – подобно на вас самите, тези истински кучки са въоръжени и с остриета, и с пистолети. Стойте близо до тях и ги помпайте с включен междувременно Blood Rage – в никакъв случай не се отдалечавайте твърде много, за да не си изпросите преждевременна смърт.

Легионът-сянка или нинджите на Ефемера – едни от най-опасните минибосове в играта. Бързи, смъртоносни и способни да ви смачкат дори и от разстояние. Може да се опитате да използвате експлодиращите варели, разпръснати в района. Примамете една такава твар до нещо подобно, взривете го, за да я подпалите, и след това странете от тях – те ще тичат известно време, обзети от паника, а най-накрая ще тупнат на земята и ще си пукнат като си е редно.

Същества с розови костюми – не са никак трудни за убиване, стига да се придържате към добрата стара тактика от комбинация между Blood Rage или Blood Fury и удари в гърба. В едно от нивата обаче ще трябва да се биете с няколко наведнъж, докато междувременно разни други нисши твари се опитват да ви направят живота още по-черен. В този случай избийте колкото се може повече от обикновените противници,



настанете се зад най-отдалечената от розовите типове картечница и ги помпайте, докато можете. Когато някой ви фрасне и изпуснете спусъка, отидете при най-безопасната от тях и повторете процедурата, докато подът не се оцвети в червено и не се осее с трупове.

Древен вампир – тези твари не представляват особена заплаха за вас, стига да имате достатъчно рейдж, да стоите близко до тях и да ги помпате здраво с активирани междувременно Blood Fury или Blood Rage. Ако се отдалечите от въпросните вампири обаче, ще бъдете брутално напомпани с куршумите на техните изключително опасни оръжия, които ще ви стопят здравето за секунди. Така че избягвайте да правите това. В случай че ви се опънат, притиснете ги в някой ъгъл, ритайте ги, за да паднат на земята, и след това ги млатете, докато се опитват да станат.

2. Главни босове

Зеренски – изключително елементарен бос. Използвайте Aura Vision, за да видите къде точно се намира, стигнете до него и го ударете веднъж-дваж. Така той ще се превърне в ято прилепи. Отново с помощта на Aura Vision стреляйте по онези крилати мишки, които излъчват слабо сияние. Добра идея е, докато се премятате по рампите и се катерите из стълбовете, да включете Blood Rage щом чуете цвърчене на прилепи, за да не ви съборят на земята.

Ефемера – при първата си среща не е нужно да се потите кой знае колко, защото това не е истинска битка с бос. Още повече в момента, в който се телепортира, тя си възстановява моментално цялата кръв. Когато се изправите срещу нея в парка обаче, ще видите малко зор. Включете Aura Vision и унищожете порталите, които създават нейната сянка. Проблемен е може би единствено онзи, който се намира над басейна с вода. За да го изключите, ще трябва да използвате харпуна си върху металния обект над водопада. Когато се справите с всички портали, ще може да я накълцате спокойно на парчета с вече познатата ви тактика от Blood Fury и издебване в гръб.

Слез – стига да знаете каква е цялата идея тук, и този иначе гигантски и страшен бос, обитаващ каналите, не представлява никакво предизвикателство. Фраснете единствената ръчка в помещението, за да покачите нивото на водата за кратък период от време. В този момент Слез е уязвима. Щом чуете пиукащ звук, значи срещу вас лети човек с прикачена към него бомба – уловете го с харпуна си и го хвърлете срещу нея. Повторете цялата тази процедура толкова пъти, колкото е необходимо. Не забравяйте да активирате ръчката периодично, защото в противен случай Слез ще спира летящите камикадзета с помощта на крилата си. Не след дълго ще пробиете дупка в стомаха ѝ. Слезте долу, преминете по плаващите във водата платформи и влезте във вътрешността ѝ. Щом видите разтуптяното ѝ сърце, използвайте харпуна, за да я довършите.

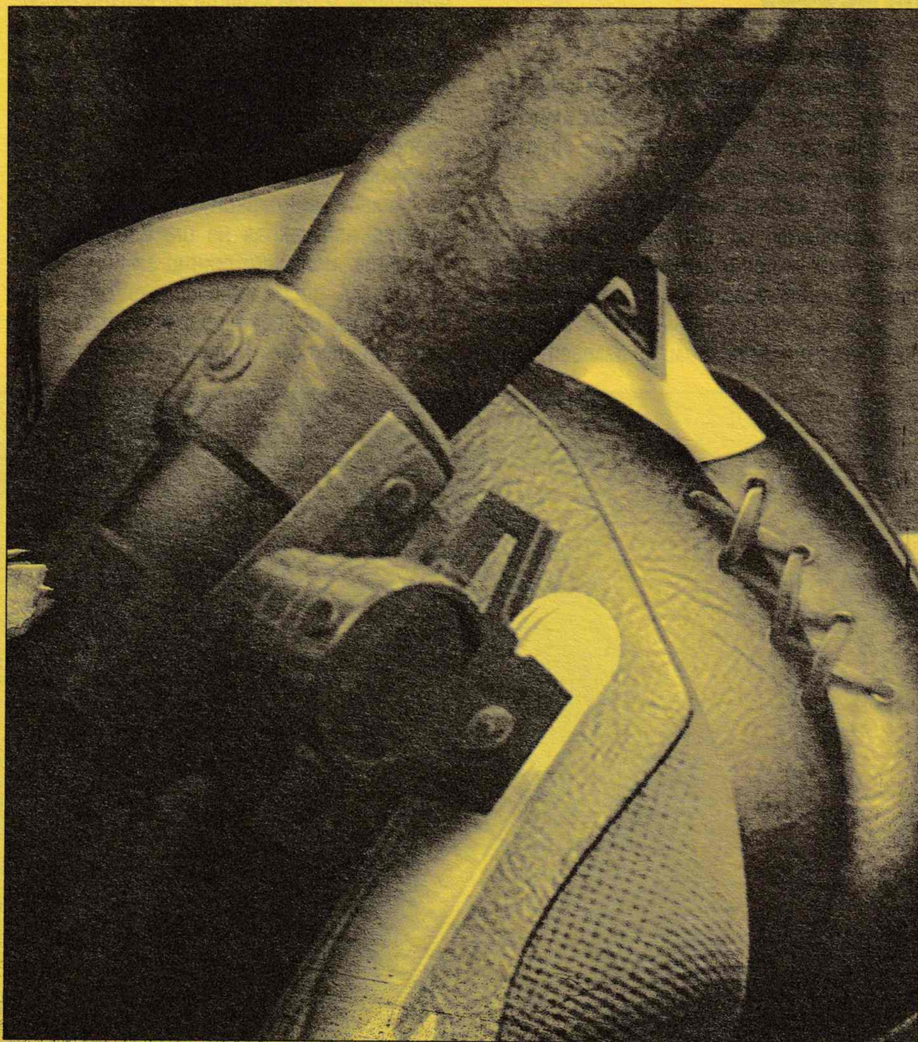
Ферил – въпреки че се води за бос, не трябва да се биете с нея. Ще я срещнете на покрива на кулата, която изпуска субстанцията, предназначена да покрие небето и да предпазва вампирите от лъчите на слънцето. Просто я игнорирайте и унищожете помпите над вас колкото се може по-бързо. Не се застоявайте на едно място в никакъв случай, иначе изключително акробатичната Ферил ще ви догони и ще започне да ви пречи.

Ксеркс – първият път, когато се изправите срещу този луд учен, ще трябва просто да унищожите слънчевите оръжия с помощта на остриетата си, а не да се биете с него. Използвайте Aura Vision, за да се ориентирате. Не представлява никаква трудност. При втората ви среща обаче ще видите малко зор. С помощта на Blood Hammer мачкайте четирите розови неща, които Рейн посочва в началото, докато не се появят зелени. Използвайте харпуна, за да ги свалите. Три пъти са достатъчни, за да довършите Ксеркс. Помагайте си с уменията, контролиращи времето, в случай че се затруднявате.

The Unraveller – за да се справите с този бос, трябва да използвате харпуна си върху четирите странни неща на тавана в неговото леговище, за да ги накарате да се изпразнят, така да се каже. Достигането до тях обаче не е особено лесен процес. Ако имате проблеми, просто помпайте, колкото е необходимо, с Blood Hammer и презареждайте оръжията си периодично от обикновените гадове.

Кейгън – твърде елементарен за последен бос. Бийте го така, както намерите за добре, докато не отиде в басейна (който регенерира и вас самите), за да възстанови кръвта си. Тогава от изключително значение е веднага да активирате Freeze Time, за да не може да направи нищо по въпроса, и го довършете. Избягвайте моментите, в които се издига във въздуха и изстрелва мощен енергиен лъч.

Владимир Тодоров



Best Gadgets

LOGITECH G7

Във всеки бизнес има водеща марка. Ако се нуждаете от яки маратонки, избираме Nike. Ако търсите готино геймърско списание на български, си купуваме PC Mania. Ако искате да си вземете аксесоари за компютъра (мишка, клавиатура или джойстик), почти сигурно е, че се спираме над Logitech. Моделът G7 е нещо като BMW 6-цата на безжичните мишлета. Предназначен е за геймъри, струва много, но когато го използвате, усещате с всяко натискане на бутоните му за какво точно сте дали парите си – за безкомпромисно напредничава технология.

G7 е безжична и едновременно с това – лазерна. Да, именно лазерна, той като оптическият сензор от долната страна на корпуса използва синята светлина, за да "опипва" повърхността и да отреагира с 500 херца за точното местоположение на курсора върху екрана. Именно поради огромната прецизност създателите рекламират този "гризач" като такъв, предназначен за онези играчи, които предпочитат динамични екшън игри а ла DooM 3 и Counter-Strike, където бързите рефлекси са всичко. Сетивността ѝ може да бъде настроена с помощта на два допълнителни бутона върху корпуса, като забавянето е особено полезно за офисни цели – когато например просто искаме да маркираме група файлове и да ги преместите от една папка в друга, без курсорът на мишката да подскача нервно от единия до другия край на монитора. По никакъв начин няма да усетите и липсата на кабели. Безжичният предавател оперира в диапазона от 2,4 гигахерца, като радиусът на покритие е повече от три метра – независимо от пряка или непряка видимост към мини приемника под формата на USB стик. G7 изглежда добре, в пакета ѝ са включени две литиево-йонни батерии, като всяка от тях издържа от 10 до 20 часа натоварване.

Logitech G7 се продава за 170 лева.

HITACHI 7K500

И най-малките твърди дискове в момента (с обем 40GB) са достатъчни за инсталиране на операционна система (Windows или друга) и няколко софтуерни пакета. Дори половината място ще остане празно. Скоро обаче човек започва да трупа мултимедийни файлове и капацитетът на твърдия диск бързо се изчерпва. Най-голямото HDD вече се продава и в България – 3.5" DeskStar 500GB на Hitachi (които купиха отделът на IBM за разработка и производство на твърди дискове). Предлага се в две разновидности в зависимост от интерфейса – SerialATA и UltraATA (ParallelATA).

Скоростта на въртене и за двата модела е 7200rpm, а средното време за достъп – 8.5ms. Моделът UATA е с 8MB кеш и поддържа скорост на интерфейса до 133MB/s (при четене от кеша; скоростта, когато данните се извличат от плочите на диска, е доста по-малка). SATA моделът е с 16MB кеш (отново максималният обем за твърдите дискове за момента). Той отговаря на спецификацията SATA-II (v2.5) – интерфейс до 300MB/s (при четене от кеша) и NCQ – Native Command Queuing (автоматично подреждане на заявките за запис и четене в ред, съобразен с реалното физическо разположение на данните). Освен това въпросният модел SATA има както обикновен +5V/+12V захранващ куплунг, така и новия +3.3V за SATA. Поддържа hot-swap (изключване/включване на диска по време на работа), ако се използва SATA-куплунга, както и подходящи дънна платка и операционната система. Дисковете тежат 700 грама, имат 5 плочи по 100GB и ако се поставят в кутия с лоша вентилация, се нуждаят от допълнително охлаждане. Стойността на 1GB в 7K500 е по-висока, отколкото в някои от по-малките модели

Цената на SATA варианта е около 640 лева, а на UATA – с около 30 лева по-ниска.

SONY DSC-W5

Ако търсите фотоапарат, който да наистина да впечатлява всички наоколо с излъчването си, то този модел е предназначен изцяло и само за вас. Неговият метален корпус, класическа форма и марката Sony гарантират, че баба ще клати одобрително глава, а родителското тяло не ще изпита дори и за миг съмнения, че е хвърлило един куп пари на вятъра. Всъщност макар и да съществуват по-добри конкуренти, W5 печели доверието на клиентите. Необходимите предпоставки са налице – 5 мегапиксела, трикратно оптическо увеличение, гигантски 2,5-инчов течнокристален дисплей за контрол на фотоситуацията и разглеждане на заснетите кадри, както и възможност за заснемане на видео с MPEG4 компресия.

Апаратът разполага и с опция за ръчни настройки на баланса на бялото и фокуса (общо шест предварително фиксирани степени). За съжаление лошо впечатление в този ценови сегмент прави липсата на литиево-йонна батерия. За съхранение на снимките са предвидени тридесет и два мегабайта вътрешна памет, която може да бъде разширена с допълнителни Sony-флашове от типа Memory Stick и Memory Stick Pro. При практически фото упражнения W5 ще седи изключително удобно в ръката ви благодарение на двеста и петдесетте си грама "живо" тегло.

Скоростта на снимане е абсолютно задоволителна, т.е. няма да пропуснете нито един важен миг от уникалността на преживяването. Качеството на изображенията – също, стига да не се стресирате от силно изразения ефект на червени очи при снимки в закрити пространства. Но това не е собствен недъг, а болест на вида – така че дори в тази ситуация 5W5 не би разочаровал вашите очаквания.

Sony DSC-W5 се продава за 600 лева.







Облагородяване на Skype

Комуникацията е всичко. Провеждането на телефонни разговори между два компютъра никога не е било толкова лесно, както е днес. Основен "виновник" за това е програмата Skype, превърнала революция на интернет телефонията в реалност. За да общувате, ви трябват персонален компютър с Windows XP, слушалки и микрофон. Оттам нататък единственото, от което се нуждаете, са приятели, с които да си приказвате.

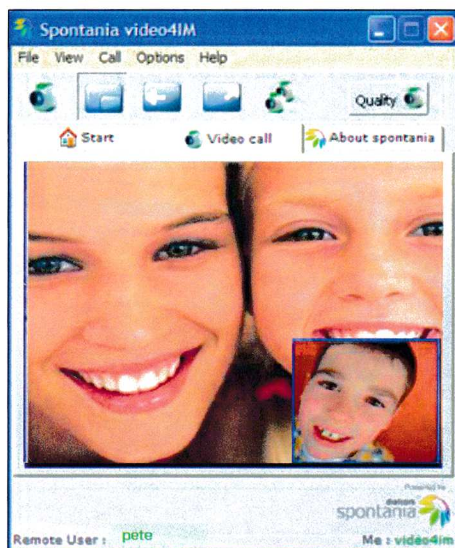
На вашето внимание представяме набор от шест полезни програми, които помагат за облагородяването на Skype и му дават допълнителна функционалност. След като в края на август компанията обяви плановете си да създадат версия на Skype за мобилни телефони, преносими устройства (като mp3 плейъри например) и интернет сайтове, съвсем скоро може да се окаже, че без този софтуер няма да можем да си представим нормалното технологично ежедневие…

Epyx Mobile

www.epyxmobile.com

Супер полезна програма. За да може да си служите с нея, трябва да притежавате Bluetooth предавател за компютъра си (струва около 30 долара под формата на USB-джаджа) и Bluetooth-телефон. След това ще имате възможност да използвате мобилния си апарат вместо микрофона и слушалките и да говорите безжично по Skype в радиуса на предавателя (около десет метра).

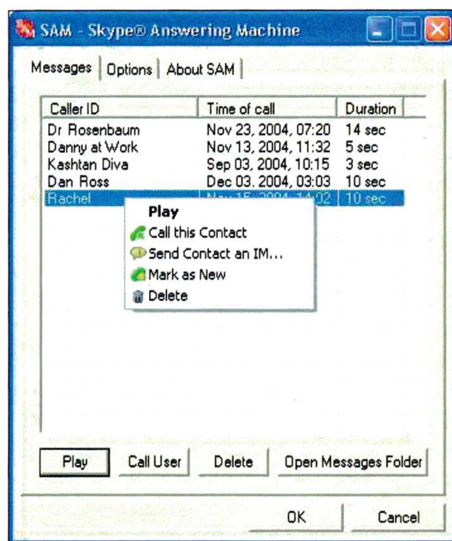
Pro-версията на софтуера (която е платена обаче) позволява да приемате обаждания от Skype през мобилния си телефон. Изключително практично и полезно. Край на кънтенето на разговора в цялата стая, край на неудобните кабели и слушалки.



Video 4IM

www.video4im.com

С помощта на този софтуер и допълнителна уеб камера (различни модели се продават на цени между 20 и 80 лева) ще може да провеждате видео разговори през Skype. Те са възможни и в случаите, когато само единият от участниците в разговора има камера. Видео трафикът е кодиран със 128-битова SSL-връзка. Някой говореше за трето поколение мобилни телефони?! С тази, както и с предишната програма, всичко това е достъпно още днес – на един клик разстояние.

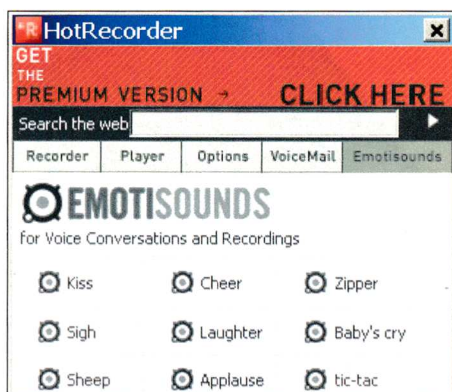


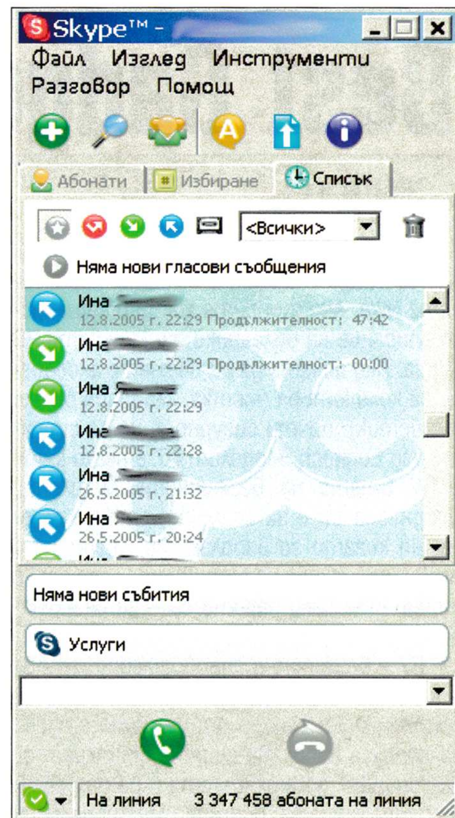
SAM

www.freewebs.com/skypeansweringmachine

Името на тази програма е съкращение от функцията ѝ на телефонен секретар (SAM = Skype Answering Machine). Работи във всички статуси на Skype. При офлайн режим тя се включва автоматично и записва входящите повиквания в списък с името, номера и часа на обаждането.

Можете да настроите съобщение с текст по ваш избор като например "Здравейте. Няма ме в Skype, няма ме онлайн, никакъв ме няма. Нямате ли си друга работа, че ми звъните?! Бииип…."





Hot Recorder

www.hotrecorder.com

Софтуер, с чиято помощ ще записвате разговорите. Има и вградена функция за телефонен секретар. Особено полезен, ако искате да създавате компромати или да съхраните за вечността онези мили слова, разменени с любимата ви Прасчо за Св. Валентин. Безплатна е, естествено.

Skype Toolbar

www.skype.com

Можете да си го свалите от официалната страница на Skype. Подобно на Google Toolbar, и Skype Toolbar се интегрира в браузъра ви, като по този начин бързо и лесно можете да управлявате бутони като "Направи обаждане", "Тресни му!", смяна на статуса или пък "Добави още приятели в списъка ми".

Skyperactive

http://skyperactive.reallusion.com

Програма за обработка на изображенията в аватара и привнасянето на емоции в изражението ви – сълзи, сбръчкване, радост и т.н. Тя включва галерия с предварително подготвени снимки. Създаването на нови картинки е свързано с използването на платен софтуер. На кого му е притрябвал?! Плачещата каменна статуя може и да писва след двайсетия път, но пък е толкова изразителна…

Здравейте, любими читатели! Седя си аз и си чета, чета си аз и си седя. В един момент само седя. Почесах се, пих една студена вода и запретнах ръкави – резултатът е по-долу. По-автентичен и изчерпателен от всякога. На моменти обаче скучноват като никога. Подобно на някой пекар, чийто хляб е станал клисав, мога да обвинявам само брашното. Но така е – понякога ядем кифли вместо баница. Наслаждавайте се на поредната порция писма като на тулумбички със сос.
Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

ЛЮБОВ НА ПРАХ

Здравейте!!!

За първи път ви пиша. Просто искам по възможност писмото да бъде доставено до Сашо Бойчев!!! Моят идол!!! Другите да не се обиждат. Събирам от година и нещо броевете ви и много ми харесват!!! Но естествено се кефя най-много на рубриката писм@а!!! Почти никой от моите френдове не ги събират!!! Но както и да е!!! Искам да попитам само няколко неща:

1. Ще може ли да ми пратите снимка на целия екип?

2. Ще може ли да си пиша редовно със Сашо Бойчев или Лили Стоилова? А защо не и с двамата?

*Ваш вечен фен: Frost^WiZaRd^^^*

Разгеле, един човек да каже, че съм му идол. Тъкмо почвах да мисля, че събуждам в сърцата на определена възрастова група само омраза. Снимки няма, пич. Иначе ми пиши – pisma@pcmania.bg. Ако намерим допирни точки, можем да заформим готина кореспонденция. Аз обичам Моцарт и хубавото хапване. Ето ти добро начало за тема на разговор.

КРАФТ-ФОБ

Hi маниаци,

преди няколко броя чета нек'во писмо: "...и не ми говорете за WarCraft, щото там всичко е копирано от StarCraft, само дет' е разбъркано." Е, това беше. Чашата преля. Сега на тоя ще му кажа едно: WARCRAFT НЯМА НИЩО ОБЩО СЪС STARCRAFT!

1. В STARCRAFT НЯМА МАГИИ (като изключим няколко умения на темпларите, ама те не се броят)

2. В STARCRAFT НЯМА ГЕРОИ!

*3. STARCRAFT Е С ПРЕ****А ГРАФИКА (хе-хе-хе, насирайте се от яд, фенове на StarCraft >:D)*

Има още много разлики, но ако се спирам на всяка, няма да има място. На StarCraft просто геймплея ѝ куца. И това не е така, защото е стара. Не, вижте първия Red Alert. Той е от 1995-та година, но те грабва още в първите 10-15 минути. Не си мислете, че цъкам само на тези 2 игри. Не, аз се кефя и на други като NFS, Rise of Nations, Prince of Persia (4 и 5), BloodPayne, GTA... Истинският геймър не цикли само на една игра като идиот. Не, той пробва всичко и не се присмива на друг, че цъка неща, различни от любимата му геймка.

С това писмо не обиждам феновете на SC. Не, аз просто им казвам да спрат за малко и да поцъкат нещо друго.

Георги Георгиев <freakish@gbg.bg>

Кротко, Жоре. Ще обидиш Дедо и той пак ще навири бастуна...

СИГНАЛНО ЖЪЛТО

Здравейте,

единствената причина, поради която се реших да ви пиша, са омразните жълти страници. Не знам на кой от екипа му е хрумнала "зашеметяващата" идея за тях, но с тях списанието прилича повече на евтин вестник от 50 ст., отколкото на съвременно гейм-списанийце. Наистина не проумявам как сте се решили да ги пуснете. Не знам дали въобще има човек, който си купува списанието и да е доволен от тях. И не разбирам каква е причината цялото да не е с цветни гланцирани страници. Финансова? Зверски изнервящи са, моля, махнете ги. Ако толкова ви харесват, що направо не направите цялото списание с тях и да лепнете едни корици тип: «Мамо, свърши ми тоалетната хартия». Е, това е от мен. А, и още нещо – в някои от по-новите броеве направо прекалявате с рекламните карета (в много от случаите – цели страници!).

Тодор Велков a.k.a Thorus <machkam_nared@abv.bg>

"Жълтите страници" са вече идиом (фразеологичен израз, ако ти е непозната чуждицата). Те са жълти и от грапава хартия и в това се крие посланието им – псст, не четете просто дузина странички с текстове и статии встрани от компютърните игри, а най-добре направената подобна секция в периодичния компютърен печат. Факт е, че те вече изпълниха целите си и хората са напълно запознати с това. Въпрос на време и идеология е да ги сменим с гланцирани. А за рекламата – няма медия без такава, както няма геймър без мишка. Приеми тази елементарна истина. Или изхвърли мишката през прозореца си.

ЕЛЕГИЧЕН ДИСКУРС ЗА ДИСПРОПОРЦИЯ

Здравейте, пичове,

Няма смисъл от излишни приказки – направо на въпроса. Става дума за статията на Асен Георгиев за Aurora Watching. Едно на ръка, че според мен играта е незаслужено оплюта. За мен единственият ѝ минус е, че няма големи възможности за взаимодействие със заобикалящия ни свят. Искам да попитам какво е нереалното един програмист да чуе отваряне на врата, като знае, че колегата му патрулира по коридора, и да го помоли да затвори, че е студено. Нима всички AI играчи трябва да са луди параноици? Относно графиката мога да кажа, че е задоволително красива и заслужава доста по-висока оценка от дадената. Сега основната критика на Асен – играта е тежка. Точно заради следващите редове искам писмото да се публикува, за да не останат заблудени хора! Играта изобщо не е тежка. Не знам какво е неговото разбиране за среден клас PC, но мога да ви кажа, че на следната конфигурация – AXP2400+ 512MB DDR400 и R9600Pro – Aurora Watching върви съвсем гладко на 1024x768 с абсолютно всички показатели на максимум. Така че единственото разумно обяснение е, че нещо щайгата на Георгиев не е в ред. Моля ви, не заблуждавайте така читателите занапред и не бързайте да отписвате игра толкова бързо! Да не говорим, че това е стелт, където възможността да се скриеш в сенчестия ъгъл на стая, осветена със няколко луминисцентни лампи, липсва. Реализъм, който гори и във любимите на всички Thief и Splinter Cell липсва!

Георги Бончев /Phantom/ <georgi_bon4ev@abv.bg>

Както можеш и сам да прочетеш, основният проблем на Aurora Watching е липсата на нещо истинско и радикално ново, което да те накара да изиграеш нея, вместо утвърдена поредица като Splinter Cell например. Драмата на Aurora е, че е поредното заглавие в един жанр, който така или иначе е достатъчно сложен и предизвикателен за разработчиците. Ако се позовем на анкетата през този месец в сайта на PC Mania, очевидно е, че създателите ѝ се търкалят между бутилките водка, чудят



Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

се какво да правят и не могат да измислят нищо ново и различно, замръзнали в собствената си посталкохолна агония. На мен лично ми омръзна от повтарящи се игри. В PC Mania винаги сме поощрявали оригиналното творческо мислене в разработчиците, както можеш да се убедиш от ревютата на някои на пръв поглед посредствени заглавия. Aurora Watching е само посредствена, сори.

ЕКШЪН ДА ИМА

Здравейте, писи маниаци,

аз съм отскорошен ваш фен, по-точно откакто прочетох превюто за Сериозния Сам 2. Т'ва е моята любима игра. А, бе, можеше и по-подробно, ама и това става. Във форума пък става истинска надпревара да представят приключенията на Сам. Но да оставим засега това и да минем направо на въпроса.

Отварям новия брой и к'во – ами само 2 ревюта, 1 ретро и 1 превю на 3D екшъни. Ясно ми е, че този жанр замира, но защо и вие бързате да го погребете? За сметка на това има различна "полезна" информация за геймки от рода на Блицкриг, или както там се нарича, Лула 3D – а бе, все игри, които нямат шанс да влезнат в сърцата на геймърите. За World of WarCraft пък да не говорим. Едва ли не когато някой ваш колега дигне 1 левел, вие му заделяте цяла страница, за да опишете най-подробно трудния път, който е извървял, за да достигне тази своя заветна цел. Така че, моля ви се, нека минималният брой статийки за 3D екшъни бъде поне 6 на брой. Ваш вече верен и закоравял сериозен фен – Жорето.

Георги Иванов <serioussam_mail@abv.bg>

Не отричаме жанра, Жорка. Съгласи се обаче, че трябва да има разнообразие. Ако пишехме само за пуцалки, рано или късно щяхме да се превърнем в маргинали, да се отдадем на ниски страсти и да имаме за приятел/читател само теб. Което някак си не ни устройва в реалния суров живот. Трябват маневри на тоя свит пазар, един вид.

НЕНУЖНИ МАНЕВРИ В ПАРТЕРА

Здравейте, PC Mania!

Започвам направо. Хора, вземете се в ръце! Никога досега (или много рядко) не сте изпълнявали желанията на някой фен, а във форума на списанието има специален раздел "Форум за препоръки, идеи за сайта и списанието". То хубаво, има го, ама защо феновете пишат, а никой от вас не го поглежда (поне не знам да сте изпълнили нечия препоръка). Ще ви помоля да хвърляте по един поглед, бе, хора. Не ми минавайте с номера, че го гледате всеки ден и приемате на драго сърце препоръките, защото знам, че не е така! Затова ви моля поне веднъж бъдете истинското геймърско списание и се вслушайте в съвета ми! То се вижда, че няма да махнете PS Mania, поне защо не сложите статии за ромове на Nintendo 64 и найдобрия негов емулатор Project64. PS Mania е голяма точно 4 страници (без рекламите и новините). Ето на първата страница (след новините) слагате статия за емулатора Project64, на следващата за Super Mario 64, на по-следващата – за Legend of Zelda: Ocarina of Time. На последната пък за някой друг произволен ром (Марио и Зелда ги искам задължително:)).

Айде чао и ме послушайте. Ако слушате феновете, ще станете ДЪ БЕСТ!

Гого Толов <qwerty5@abv.bg>

Чета всеки ден препоръчките във форума, ей богу. И каквото и да ти казвам и ти да не вярваш, си е твой проблем – не мога да те убедя в искреността си, ако ти не ми повярваш.

Прочее защо трябва да махаме нещо и да слагаме друго? Ако наистина съществува интерес за рубрика "Игри за Nintendo" и това е оправдано съдържателно, сигурно и сами щяхме да се сетим, нали? Аз искам да пишем страница за авиомоделиране, но Турско робство да дойде, не щат да ми я дадат и това е...

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 2

WINDOWS FIREWALL AWAY

ver: 1.0
Size: 300KB
OS: Windows XP SP2
Site: http://nhgames.fre3.com/

Тази програма е едно полезно допълнение към Windows – тя просто пуска файъруола, когато се активира скринсейвъра, и го спира, когато работите. За да има такава "огнена стена" обаче, трябва да сте инсталирали сървис пак 2 към хикспето ви.

3D SOLAR SYSTEM

ver: 3.8
Site: http://www.tingan.com/
Size: 22.0MB
OS: Win 9x/2K/XP

Шведите, и най-вече шведките, са много готини. Поредното потвърждение за това е 3D Solar System. Тази програма е 3D симулация на слънчевата система с всичките му там планети, сателити и спътници. Разбира се – безплатна. Ако имате средностатистическо гейм-PC и пуснете опциите True Worlds, Atmosphere и Light and Shadow, направо може да изпаднете в захлас – всички планети се въртят и изглеждат супер детайлно и истински. Настройките са много и разнообразни, поддържат се резолюции до 1600 на 1200, има прост и лесен интерфейс.

И всичко това е писано за удоволствие от шведски студент-програмист. Дори и да не сте запалени на тема астрономия, инсталирайте си поне за час-два 3D Solar System и може и да се вманиачите на тази тема...

HARD DRIVE CLEANER

ver: 2.0
Size: 50. KB
OS: Windows
Site: http://nhgames.fre3.com/
Size: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Почистването на "боклуците" от харда отнема доста време. А с Hard Drive Cleaner става за няма и 10 секунди – пускате програмата, избирате какво да разкара и готово! Ако я стартирате един път на два-три дни, винаги ще имате повече място на твърдия си диск!

X-FUSIONS WALLPAPER

ver: 1.1
Site: http://www.x-fusions.com/
Size: 2.4MB
OS: Win 9x/ME/2K/NT/XP

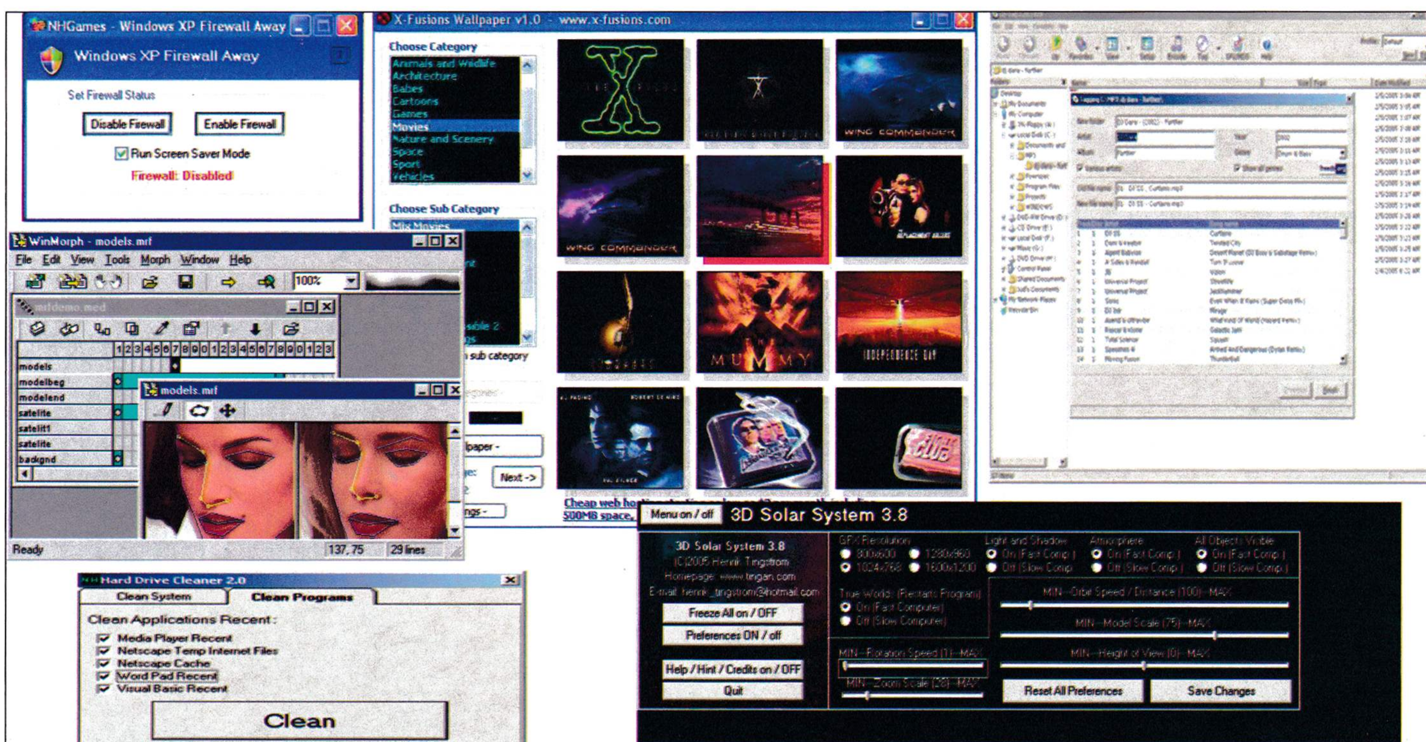
Омръзнаха ли ви всичките уолпейпъри, които имате? И не знаете точно какво искате да седи на десктопа ви? Инсталирайте си X-Fusions Wallpaper. Идеята на този софт е да зареди от www.x-fusions.com/ категории с картинки, да си изберете онази, която ви харесва, и да я сложите за фон. Всичко това става за секунди и единственото специфично изискване е да имаме интернет, което вече не е толкова голям проблем. Програмата съдържа 13 категории (2 и 3D Art, Aircraft, Animals, Babes и т.н.) и във всяка от тях има по поне два подраздела.

Например в Babes ще намерите Celebrities и Bikini, в които пък се подвизават по петдесет картинки. След като изберете пик, кликате на него и на бутона Set Wallpaper и воала – той е на вашия десктоп. Това е то еволюцията. ;-)

WINMORPH

ver: 3.01
Size: 4.7MB
Site: http://www.debugmode.com/
OS: Win 9x/ME/2K/NT/XP

Както може да се досетите по името ѝ, WinMorph е програма за морфване на картинки. Питате се какво е това? Става въпрос за плавно преминаване на една картинка в друга. Като в клипа "Black or White" на бившото негро Майкъл Джексън, в който лица на различни хора преливаха от едно в друго. WinMorph е програма точно за това! Разбира се, не е супер



професионална, но е много добра и приятна за работа. Плюс това е направена интуитивно и е лесна за разучаване. Принципът на работа е следният: вземате две картинки и показвате коя в коя желаете да премине чрез очертаване на части от едната и другата. След това правите превю, донагласяте детайлите, които не са както трябва, и записвате финалния файл. С WinMorph може да отваряте JPEG, BMP, PCX, PNG, PBM,TGA uTIFF, а изходните й формати са JPEG, BMP, PNG, TGA, TIFF, AVI, MPEG и (изненада!) SWF – този на Flash!

ANIMATIONXE

ver: 2.0.1
Size: 4.4MB
Site: http://animxe.djxdream.ch/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

AnimationXe е приложение за организиране и редактирания от по-елементарен вид на картинки. То чете и записва gif, jpg и jpeg (с EXIF-data), wmf, emf, ico и dib, може да върти, намалява и уголемява изображения и има няколко вградени филтъра. Интересното тук е не какво може, а как го прави. Това е и силата на тази програма. Когато решите да разгледате наличните ви пикове, може да "отделяте" картинката от самата програма. Това става чрез бутончето "Show picture in new window". И тогава тя ще бъде минимизирана на таскбара или увеличена до 500%, без това да пречи на програмата. Освен това има вградено страхотно готино слайдшоу и, както вече споменахме, елементарни редактирания. За да "отключите" всички менюта на AnimationXe, отидете на Help>Register. Програмата ще отвори уеб страница, на която, след като напишете име, адрес, имейл и запълните още две-три полета с лични данни, получавате код, с който я регистрирате.

А дали информацията ще е истинска, зависи от вас. След тази операция получавате достъп до още менюта и функции като лупа и пипета за вземане на цвят.

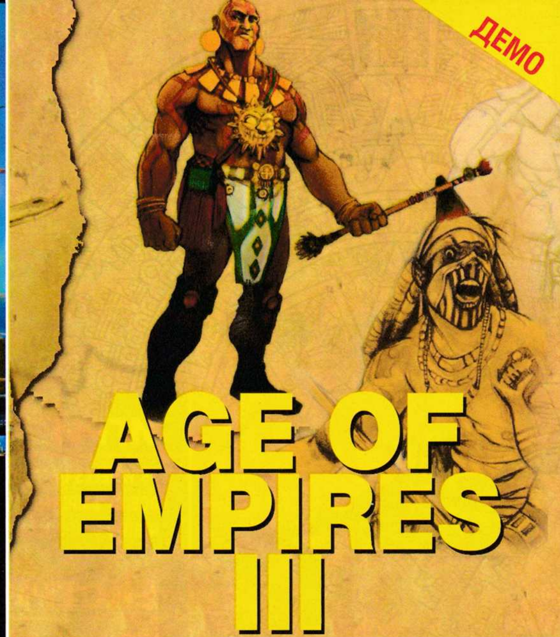
CD-TAG

ver: 2.20.1428
Site: http://www.cdtag.com/
Size: 4.94MB
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

Проста програмка за тагване на музикални файлове и тяхното организиране в колекции. Работи с MP3, FLAC и APE файлове с D3v1, ID3v2, APEv2 и Vorbis-Comment. Може да ги преименува, както и директориите в които са, да прави плейлисти и SFV/MD5 и дори да създава .nfo файлове. Разбира се, ако файловете нямат таг, CD-Tag услужливо отива до сайт с FreeDB бази данни и го дърпва за вас. Последната екстра е, че може да енкодва в MP3, AAC/M4A, FLAC, APE, MPC, OGG, WMA, WV, и TTA.

10/2005 CD#1







ПРОГРАМИ

- **Game Maker 6.1**
- **AntiVir Personal Edition –** Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Free
- **Winamp 5.1 –** MP3 и видео плейър. ОС: Windows (all), Лиценз: Free
- **ACDSee 8.0 –** Графичен редактор. ОС: Windows (all), Лиценз: Trial

10/2005 CD#2





FIFA 06

ПРОГРАМИ

BEST FREE SOFT

- X-Fusions Wallpaper
- 3D Solar System
- AnimationXe
- Windows Firewall Away
- Hard Drive Cleaner 2.0
- WinMorph 3.01
- CD-Tag 2.20

Печелившите от предишния брой:

Станислав Великов	Добрич
Любослав А. Сълев	Плевен
Шели Букова Начева	София
Дахо Иванов Даков	Ябланица
Илия Пламенов	Русе
Дамян Николов Станиславов	Радомир
Александър Асенов Василев	София
Жени Димова Ламбева	Кърджали
Селена Минчева	Габрово
Стоян Костадинов	Бургас



ИГРИ

18 WHEELS OF STEEL: CONVOY – RACING
AGE OF EMPIRES III – RTS
NIBIRU – ADVENTURE

ЕКСТРИ

GAME MAKER 6.1

ПРОГРАМИ

ANTIVIR PERSONAL EDITION – АНТИВИРУСНА ПРОГРАМА, БЕЗПЛАТНА ЗА ДОМАШНИ ПОТРЕБИТЕЛИ. ОС: WINDOWS (ALL), ЛИЦЕНЗ: FREE
WINAMP 5.1 – MP3 И ВИДЕО ПЛЕЙЪР. ОС: WINDOWS (ALL), ЛИЦЕНЗ: FREE
ACDSEE 8.0 – ГРАФИЧЕН РЕДАКТОР. ОС: WINDOWS (ALL), ЛИЦЕНЗ: TRIAL



ИГРИ

FIFA 06 - SPORT
FOOTBALL MANAGER 2006 - SPORT
MYST V: END OF AGES - QUEST

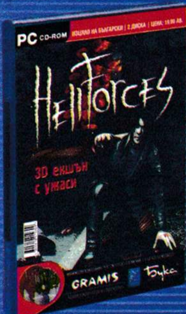
ТРЕЙЛЪРИ

FAR CRY: INSTINCTS
GAUNTLET: SEVEN SORROWS
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
NEED FOR SPEED: MOST WANTED

BEST FREE SOFT

X-FUSIONS WALLPAPER
3D SOLAR SYSTEM
ANIMATIONXE
WINDOWS FIREWALL AWAY
HARD DRIVE CLEANER 2.0
WINMORPH 3.01
CD-TAG 2.20

Може да си изрежете обложка за дисковете!



Първото изречение на играта ....
е: ....
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.



АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642